

PEŁNE WERSJE!

**KONKURS:
WYGRAJ AWE 64**

- **BATTLECRUISER 3000AD**
- **KAJKO I KOKOSZ**
- **NAVY STRIKE**

CD-ACTION

Numer 04/1998 (23)
Kwiecień 1998

INDEX: 384551
ISSN: 1426-2916
Cena 13 zł 99g

2 LATA JESTEŚMY RAZEM

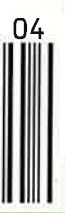


SILVER SHARK

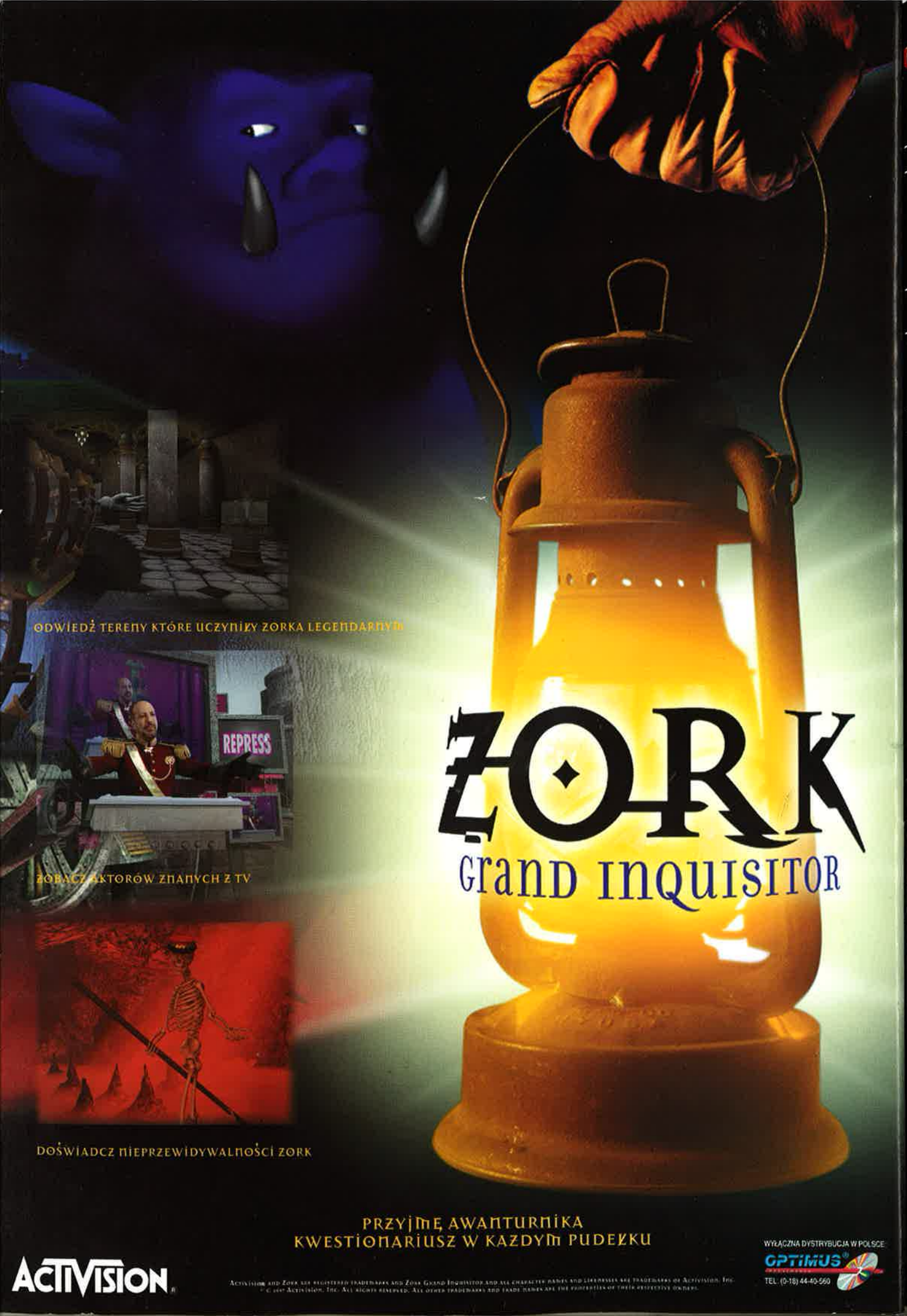
ISSN 1426-2916



9 771426 291983



04



ODWIEDŹ TERENY KTÓRE UCZYNIŁY ZORKA LEGENDARNYM

ZOBACZ AKTORÓW ZNANYCH Z TV

DOŚWIADCZ NIEPRZEWIDYWALNOŚĆ ZORKA

ZORK

Grand Inquisitor

PRZYJMĘ AWANTURNIKA
KWESTIONARIUSZ W KAŻDYM PUDEŁKU

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE



TEL. (0-18) 44-40-560

ACTIVISION

ACTIVISION AND ZORK ARE REGISTERED TRADEMARKS AND ZORK GRAND INQUISITOR AND ALL CHARACTER NAMES AND LICENSES ARE TRADEMARKS OF ACTIVISION, INC. © 1997 ACTIVISION, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Ssaków Naczelnych Urodzinowe Rozmowy,

czyli:

Z okazji dwóch szczęśliwych lat, sami sobie: Sto Lat!



Zbigniew Bański: Cóż to kolega tak się dzisiaj wystrzył? Widzę odświętne spodnie z ostrym jak brzytwa kantem, grzywka przylizana i bardzo gustowny krawcak w kolorze lila róż? Czyżby bał jakiś się święcić!

Jerzy Poprawa: To przez szacunek dla Czytelników i z uwagi na wielkie redakcyjne święto. Dzisiaj nawet Mr Jedi, Lord Yabol i Czarny Iwan założyli fraki, wypastowali trampki i przyczesali czupryny. Jeden nawet umył zęby - a zwykle robi to tylko w okolicach Bożego Narodzenia... Jaspin wplotła we włosy specjalnie sprowadzone z Kujaw kokardki i wszyscy stoją w gotowości, czekając na toast. Nie przyłączysz się?

Zbigniew Bański: Naturalnie, że wezmę udział w święcie. Jednak obowiązki przede wszystkim. Później zabawa. Po pierwsze Czytelnikom należą się wyjaśnienia...

Jerzy Poprawa: Już się robi! Uprzejmie wyjaśniam, że w pracy alkoholu nigdy nie pijemy, ale dzisiaj jest wyjątkowa okazja...

Zbigniew Bański: Nie o takich wyjaśnieniach myślałem, chociaż uroczystość jest rzeczywiście bardzo doniosła. W końcu pierwszy raz w historii Wszechświata (wliczając wszystkie wymiary i światy alternatywne - sprawdziłem osobiście) CD-Action obchodzi swoje drugie urodziny. Aż się same słowa na język cisną, żeby wyrazić nieopisaną z tego powodu radość. Gdyby nie to, że tylu wymagających Czytelników bacznie śledzi każde moje słowo, sam sobie (to znaczy Naszemu Tytułowi) złożyłbym życzenia okolicznościowe i wręczył wiązanek dorodnych goździków (nie wspominając nawet o wielkim kielichu szampana). Nie chce jednak popadać w samouwielbienie i dlatego cierpliwie poczekam na depesze zagraniczne oraz na pocztówki z gratulacjami. Tymczasem pozwolę sobie poprowadzić Wam Drodzy Czytelnicy, bo również Waszą zasługą jest fakt, że magazyn istnieje już ponad 720 dni i nadal się dynamicznie rozwija. Pozwólcie, że w imieniu Redakcji CD-Action wręcę naszym wiernym kibicom specjalny upominek: płytkę (yeah! DREAM CD!!! - J.P.), na której znajdziecie pełne wersje takich gier, jak: Navy Strike, Kajko i Kokosz oraz Battlecruiser 3000 A.D. Są to dobre tytuły, nie tracące stechlichną, które dostarczą ubawu po pachy nawet wymagającym graczom. Przejrzyjcie też uważnie cały numer, bo jego strony kryją atrakcyjne konkursy. Wszystkie z prawdziwie urodzinowymi nagrodami - to w końcu jubel.

Pozwoliłmi też sobie na pewne (drobne) odstępstwa od tradycyjnego układu czasopisma: niektóre rubryki musiały być czasowo zawieszona (np. Action Net), inne pojawiają się tylko tym razem (pogawędki na temat X-Files). Myślę jednak, że trochę luzu dobrze nam wszystkim zrobi. Skorzystaliśmy z okazji, żeby omówić wyniki ankiety ogłoszonej w grudniu ubiegłego roku. Jej rezultaty są bardzo pouczającą lekturą. Dają nam wszystkim powody do dumy.

Jerzy Poprawa: Powody do dumy daje też fakt, że mamy dokładnie 90.000 nakładu...

Zbigniew Bański: Tak. 90.000 to bardzo miła i spora liczba - po prostu chcieliśmy w ten sposób uczcić nasz jubileusz. Datęgo nie zdiwicie się, jeśli w następnym numerze znów będzie to 80.000 (a może i nie) - ale tak czy siak, jesteśmy obecnie piśmem o NAJWIĘKSZYM - oficjalnie potwierdzonym! ważnej! - nakładzie. To jest powód do dumy...

Jerzy Poprawa: O tak, szczególnie gdy pamięta się początki Actiona... Ci, którzy mają powiedzmy pierwsze pięć numerów, mogą sami zobaczyć, jak wiele osiągnęliśmy przez te dwa lata. W każdym razie nasz Actionek wyrósł nam jak ciasto na drożdżach, co cieszy i dobrze wroży mu na przyszłość. A jaka to będzie przyszłość - cóż, pomarzyć można: tak ze 200 stron, dwa krążki (ale za to DVD, che che) w pudełku inkrustowanym złotem, w każdym numerze wielkie plakaty, pełne wersje gier, kredowy papier, komputery do wygrania, samochody dla prenumeratorów... Ocho, widzę, że mnie troszkę poniosło.

Zbigniew Bański: Nie dziwię się nawet, że popuszczasz wodze fantazji. Sam chciałbym, żeby tak właśnie było. Takie symulacje komputerowe mogą się nawet spełnić, dlatego jestem pewien, że następna feta urodzinowa przyniesie jeszcze więcej sensacji. Czego sobie, Tobie drogi kolego i naszym Czytelnikom życzę. Teraz już pozwolę sobie wznieść toast wirtualnym kielichem za zdrowie sympatyków CD-Action. W Wasze ręce!

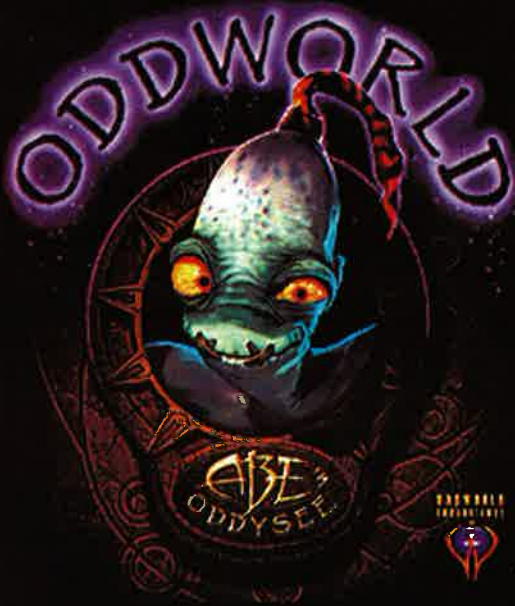
Żegnamy się, bo jesteście bardzo zajęci:

Zhyszek popija szampana, Jurek gra w Quake'a od rana.

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

90.000 egz.



Abe's Oddysey

Bardzo ciekawa (i udana) próba połączenia gry przygodowej z klasyczną zręcznościówką (a właściwie grą platformową). Sympatyczny stworek musi wyzwolić swoją rasę spod jarzma ciemieńców, którzy zamierzają przerobić tytułowego bohatera (i wszystkich jego kumpli) na fast-food. Ciekawa fabuła + bardzo dobra grafika + ciekawe rozwiązania + wysoka grywalność... Czego więcej wymagać od gry? (za miesiąc powinniście ujrzeć jej demko na CD).



Subculture

Powiedzmy, że jest to Privateer, tyle że rozgrywany pod wodą (o innych niespodziankach nie wspomni - w końcu ma to być niespodzianka!). W każdym razie nasz recenzent domagał się dla tej gry oceny 10/10, a to już świadczy o jej klasie. Każdy, kto interesuje się grami ekonomiczno-handlowo-strategicznymi, a i symulacjami nie gardzi, powinien być w siódmym niebie...



Last Bronx

Tak jest, konsolowy hit gier karate już w wersji na PC. Mr Jedi'ego zamurowało na jej widok przez dobre 5 minut. A jak będzie z Wami? Za chwilę się przekonacie... Czyżby kolejna kultowa bijatyka?

WARTO ZOBACZYĆ



Carmageddon - Max Pack

Na pewno wielu osobom już coś błysnęło (na czerwono) w oczach, a w gardłach zabulgotał diabelski chichot. Tym razem przed Wami kolejne wcielenie tej krwistej samochodówki, które najbardziej ucieszy chyba posiadaczy 3Dfx...



Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 6

Programy użytkowe

Historyczne perturbacje 10

Vademecum - Historia najnowsza po roku 1945

Po prostu - szansa! 12

MultiLotek 2.0

Der eLehrer 4.0 14

eTeacher 4.0 niemiecki

Kartonowi bohaterzy 15

SPIDER-MAN Cartoon Marker

Pomieszanie języków 18

Word Translator 5.0

Karaluchy pod poduchy... 19

Lasy Podpoduszańskie

Nieduży samuraj 20

Dziadek mysz zaprasza - Mały samuraj

Pan Anatol szuka wyjścia... 22

Smok Anatol i Tajemniczy Zamek

Super matma 23

Matma jest Super

POP STAR 24

Wannabe a Pop Star

Wielka podróż Bolka i Lolka 25

Bolek i Lolek - Pamiątki z podróży

Gry przegląd

Ciśnienie 26

Slay

Panowanie i podbój 27

DOMINION: Storm Over Gift 3

Sila światła 28

Incomig "Lux et Robur"

Fantazja na siódmkę! 29

Final Fantasy VII

W poszukiwaniu utraconego 30

raju

Gauntlet

Riverworld 32

Riverworld

Faceci w kominiarkach 34

SWAT 2

Gry recenzje

Ulice SimMiasta 35

Streets of SimCity

rEwolucja? 36

Evolution

Zagadki młodego geniusza 38

Mystery at Graveholm

Gra w CART'y 39

CART Racing

Tablica, piłka, kosz! 40

NBA Action 98

Osiemset koni w terenie 42

SODA Off-Road Racing

Worms Rally Fever 44

Addiction Pinball

Czarno to widzę 45

Men in Black: The Game

Tajemnica, wojna i bogowie 48

BattleZone

Czarodziejska przygoda 50

IzNoGoud

Nieoficjalna wojna 52

Civil War 2 Generals: Grant, Lee, Sherman

Rajd po konsoli 54

SEGA Touring Car Championship

Kosmiczny turniej 56

Dead Reckoning

Prisoner of (virtual) ice 57

Morpheus

Abe ratuje świat 58

Abe's Odyssey

Powrót Mistrza 60

Carmageddon - Max Pack

Na-Krul i ul 62

Hellfire

Podniebny wojownik 64

Air Warrior III

Subkultura szelfu 66

Subculture

Reportaż ze Stambułu 68

Byzantine: the Betrayal

Puru Puru 70

Puzzle Bobble

Pojedynek żywiołów 72

Lords of Magic

Raj utracony 74

Project Paradise

Zakopany menadżer 77

Bundesliga Manager '97

Ostateczna rozgrywka 78

Last Bronx

Formuła 1 od środka 81

F1 Manager Professional

Ogień nad chmurami 82

Netstorm

Puma nożna 84

Puma World Football '98

Skrzydła nad Koreą 85

Sabre Ace

Różności

Action Redaction 96

Ankieta 98

Podsumowanie ankiety CDA

Windows'98 - bliski kontakt 100

Windows 98 - wejście smoka! (welcome)

Symulatory z krwi i kości 102

Czyli opinia pilota o symulacjach lotu

Archiwa X - Droga do perfekcji 103

Czyli trochę o X-files

Wywiady: Richard Garriot 104

Wywiady: z twórcami gry

Reah 106

Theme Hospital - porady 108

Wersal - solucja 110

Tipsy 112

Nowe zasady prenumeraty 113

Top 20 114

Indeks gier

Abe's Odyssey	- 58
Addiction Pinball	- 44
Air Warrior III	- 64
BattleZone	- 48
Bundesliga Manager '97	- 77
Byzantine: The Betrayal	- 68
Carmageddon - Max Pack	- 60
CART Racing	- 39
Civil War 2 Generals...	- 52
Dead Reckoning	- 56
Dominion	- 27
Evolution	- 36
F1 Manager Professional	- 81
Final Fantasy VII	- 29
Gauntlet	- 30
Hellfire	- 62
Incoming	- 28
IzNoGoud	- 50
Last Bronx	- 78
Lords of Magic	- 72
Men in Black: The Game	- 45
Morpheus	- 57
Mystery at Graveholm	- 38
NBA Action 98	- 40
Netstorm	- 82
Project Paradise	- 74
Puma World Football '98	- 84
Puzzle Bobble	- 70
Riverworld	- 32
Sabre Ace	- 85
SEGA Touring Car...	- 54
Slay	- 26
SODA Off-Road Racing	- 42
Subculture	- 66
Swat 2	- 34
Streets of SimCity	- 35
Theme Hospital	- 108
Wersal	- 110

Zawartość Cover CD

Utradycyjnie już informujemy, że więcej informacji o danym demku znajdziecie w plikach typu "read.me", które instalują się w katalogu, w którym rozpakowujecie demko. Druga uwaga: raczej nie instalujcie DirectX "spod" gry - tzn. gdy gra sugeruje taką możliwość, rezygnujcie. Co nie oznacza by NIE instalować tego sterownika. Trzeba to zrobić (gdy jeszcze o to nie zadbałście) ale w tym celu radzimy zainstalować go z naszego CD, gdzie jest specjalnie po to nagrany w katalogu "programy". I jeszcze jedno - na CD z pełnymi wersjami gier znajduje się też kilka (3) ścieżek audio do gier - tzn. można je odsłuchiwać jak muzykę z kompaktu (a warto, bo są naprawdę cool).

UWAGA: Zgodnie z Waszymi sugestiami dodaliśmy dodatkowe oznaczenia:

zielone tło - mile widziana (acz niekonieczna) obecność 3Dfx.

czerwone tło - konieczna obecność akceleratora grafiki.

BattleCruiser 3000 AD

Prezent od firmy 3000 AD: pełna wersja gry

To gra o wielkim - kosmicznym - rozmachu, nawiązująca swym klimatem do takich produkcji jak: I-War, Elite, Privateer czy nawet Outpost. Tak jest, przemierzamy przestrzenie kosmosu wielkim statkiem, liczącym wiele osób załogi (nad którymi mamy pieczę... co oznacza, że muszą nas oboje słuchać, che che; w jej 175-osobowy skład wchodzi m.in. 75 marines). Statek jest na tyle ogromny, że sporo czasu poświęcisz na jego zwiedzanie. Wyposażono go w osprzęt, który umożliwia nie tylko prowadzenie kosmicznych wojen, ale i kosmiczny handel, a także eksplorację nowych światów. Co powiecie np., na



skanowanie powierzchni planet, wysyłanie na nie ekip zwiadowczych (na pokładzie jednego z wielu mniejszych pojazdów, jakimi dysponuje nasz krążownik; a są to 4 promy, 4 myśliwce i 4 transportery opancerzone). Światów, nawiasem mówiąc, jest całe mnóstwo - wszystko o nich, o statku, jego systemach oraz instrukcję obsługi, przewodnik po gwiazdnych systemach itp. znajdziecie w katalogu "doc" na CD lub HDD - odczyt za pomocą Acrobat Readera (zresztą postaramy się też o coś po polsku - poszukajcie w głównym katalogu CD pliku "manual"). Mówiąc w skrócie: nieliniarna fabuła, symulacja lotu, elementy strategii i ekonomii, tudzież walki w kosmosie - to wszystko znajdziecie w tej (całkiem jeszcze świeżej) grze. Dodajmy jeszcze, że za AI odpowiada w niej specjalna sieć neuronowa, a grafika, choć nie powala, jest jak najbardziej miła w odbiorze. Grać można tak w trybie kampanijnym (w sumie w dwóch jej odmianach), gdzie mozolnie wspinamy się po szczeblach kariery, menedżerując, zarządzając, eksplorując, budując etc., jak i w trybie "Xtreme



Carnage", czyli po prostu kosmicznej strzelaninie, gdzie liczy się głównie refleks. Fabułę można sprowadzić do jednego zdania: złe Imperium zagraża Galaktyce, więc tacy jak Wy muszą się mu przeciwstawić. Wprawdzie recenzenci nie żalowali sobie złośliwości, oceniając w swoim czasie tę grę



(głównie wytykali sporą ilość buraków, które utrudniają zabawę) - ale sami zobaczcie, czy mają rację. A jakby co - patchów ci do BC3000AD nie brak, więc... do sterów, panowie i panie, i wiooo - w bezkresny kosmos. Właśnie zaoszczędziliście - naście dolarów (albo parę godzin ściągania gry z Internetu). To całkiem niezły kapitał na start...

Uwaga: aby odpalić grę, uruchom ją jako: start.bat. W innym przypadku będzie ona żądać oryginalnego CD, by odtworzyć 50 Mb intro. Testowaliśmy - gra działa! Zatem - milej zabawy!

Uwaga 2: jeśli po odpaleniu (z Win'95) z Cover CD instalki nie możecie wybrać wersji językowej

(tzn. pojawia się menu, ale nie reaguje na naciśnięcie jakiegokolwiek klawisza), zróbcie tak: klawiszem "windows" (to ten pomiędzy CTRL i Alt) "zwińcie" aplikację na pasek zadań, rozwińcie ją (kliknięciem) i spróbujcie ponownie - powinno pomóc. To się zdarza bardzo rzadko - ale kto na zimne dmucha...

Uwaga 3: gra wymaga sporo miejsca na HDD... (od około 50 do 100 Mb).

www.bc3000ad.com
e-mail: support@3000ad.com

Wymagania: P-133, DOS, SVGA, 16 Mb Ram, karta muzyczna.

Kajko i Kokosz

(Seven Stars)

Kto nigdy nie miał w ręku komiksu "Kajko i Kokosz"? Kto nie słyszał o tej polskiej grze? Pytanie chyba retoryczne, ponieważ każdy z nas miał okazję zetknąć się z polskim (prasłowiańskim?) Asterixem i Obelixem. Dlatego zapewne ucieszy Was fakt, że na CD znajdziecie pełną wersję znanej rodzimej przygodówki, opowiadającej o przygodach tych dwóch sympatycznych bohaterów. Pamiętajcie, jakie mają zadanie? Wredni zbójczyce zatruli studnię we wsi Mirmila i nasi bohaterowie muszą temu zaradzić. Gra zajmuje 8 Mb na HDD. Radzimy przed jej uruchomieniem zapoznać się z plikiem "czytaj". Oprócz programu macie też komiks Kajko i Kokosz (do jego obejrzenia wymagana jest karta SVGA 800x600).

Wymagania: 286, DOS, VGA, mysz



Navy Strike (Empire Interactive)

Zwolennicy symulatorów lotu powinni się bardzo ucieszyć - oto po raz pierwszy w historii polskiej prasy komputerowej znajdują na CD pełną wersję symulatora lotu nowoczesnym samolotem odrzutowym. I to symulatora całkiem jeszcze świeżej daty, który wyszedł obronną ręką z "próby czasu". Pełna wersja (full installation - polecamy ten tryb) zajmuje jakieś 12 Mb na HDD. A zabawa jest całkiem przednia, mimo iż nie ma tam jakichś superbajerków technicznych. To po prostu dobry symulator lotu odrzutowcem. Więcej o samej grze - w pliku "readme".



Uwaga: część graczy może mieć kłopoty z odpaleniem tego programu. Pierwszy problem (zbyt mało pamięci konwencjonalnej) można rozwiązać czytając plik "readme", gdzie opisano dokładnie, jak zmienić autoexec.bat (są nawet wzorcowe ustawienia). Drugi problem wynika z tego, że gra może

nie rozpoznawać nowszych kart graficznych (np. były "zaciachy" z S3Vinge). Tu nie ma prostych rozwiązań. Odpalicie svgatest.bat i zobaczcie, co się da zrobić. Ew. można odpalić (o ile posiadacie) program UNIVBE lub zbliżony, lub spróbować "na czuja" wybrać jakąś dostępną w menu kartę, licząc że "a nuż się uda". Tutaj niestety nie możemy nic pomóc (ew. poczytajcie jeszcze informacje zawarte przy demie GTA - niektóre rady mogą być przydatne) lub spróbujcie odpalić grę w low-resie. To najczęściej pomaga - choć jednak w hi-res gra prezentuje się znacznie lepiej (dziwne, prawda ;-)). Sami mieliśmy problemy (które jednak da radę przezwyciężyć). Mamy tylko nadzieję, że takich pechowców nie będzie zbyt wielu...

Wymagania: 486, 8 Mb Ram, VGA/SVGA, DOS, karta muzyczna.

Plane Crazy (Inner Working)

Wyobraźcie sobie skrzyżowanie wyścigów samochodowych ze zręcznościową symulacją lotu - i będziecie mieli wizję tego, jak wygląda Plane Crazy.

Lecimy sobie w krętym wąwozie, zbieramy powerupsy, unikamy zderzeń z górami, ścianami, a za nami i przed nami samoloty konkurencji, z którymi możemy walczyć... itp. Co prawda demko nie pozwala na zbyt długą zabawę (całe 90 sekund), ale warto, naprawdę warto! Szczególnie, gdy macie 3Dfx, choć i bez niego gierka działa. Demko zajmuje ok. 46 Mb. Sterować można z joya lub klawiatury, klawiszologia podana jest w readme i na początku dema, ale oto ściągą...



Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
A/Z	- dodaj/ujmij gazu
spacja	- fire
X	- sonic cannon
Esc	- quit

Wymagania: P-166, 16 mb Ram, W'95, DirectX, SVGA z 2 Mb (I), karta muzyczna, mlie widziany 3Dfx.

Die by the Sword (Interplay)

Trójwymiarowa siekanina na miecze. Walczysz na arenie z ogami, szkieletorami, itp. Całkiem spory wybór ciosów, kilku przeciwników i dość niecodzienne realia sprawiają, że gra jest warta zauważenia... i pogrania. Zajmuje jakieś 25 Mb na HDD.



Klawiszologia:

Poruszanie się

A	= lewo
D	= prawo
S	= wstecz
Q	= krok w lewo
E	= krok w prawo
Spacja	= skok (naciśnij dwa razy, a ujrzysz coś ciekawego)
Caps Lock	= kucnięcie
F9	= pauza
ESC	= exit

Walka (klawiatuura numeryczna)

1-3	- bloki
4	- cięcie znad głowy
5-6	- inne cięcia
7-9	- ataki specjalne
/	- schowaj miecz
*	- użyj, pchnij, itp. (miecz musi być schowany)

Kamera

1-2	- ujęcia
3	- tryb FPP
r/f	- zooming/unzooming mapy

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, Windows'95, DirectX, karta muzyczna, mlie widziany akcelerator.



Heavy Gear (Activision)

Potężne mech-warriory znów w akcji... a Ty masz okazję zasiąść za sterami jednego z nich. Do wyboru dwie misje. Sterować mechem można tak, jak w symulacjach oraz tak, jak w zręcznościówkach (w obu wypadkach na początku gry podana jest klawiszologia). Demko zajmuje jakieś 55 Mb. Wygląda (z 3Dfx) całkiem, całkiem...

Uwaga: P-90 umożliwi wprawdzie grę, ale w low-resie i bez tekstur. Jeśli przy instalacji komputer będzie zadawał dziwne pytania - klikajcie na "yes" i po problemie.

Wymagania: P-90 (wskazane P-166), Windows'95, 16 Mb Ram, SVGA/VGA, karta muzyczna, wskazany 3Dfx.

Adrenix*(Digital Dialect/Softgold)*

Trójwymiarowa nawalanka FPP będąca nawiązaniem do Descent (siedzimy we wnętrzu myśliwca w bazie wroga), ale znajdziecie też tam echa Quake i Duke'a. To chyba wystarczy, by zachęcić miłośników takich gier? Tym bardziej, że gra prezentuje się naprawdę fajnie. Demko zajmuje 35 Mb na HDD.

Klawiszologia:

Kursory	- wiadomo
A/Z	- prędkość,
LCtrl	- fire
Spacja	- akcje specjalne.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX, wskazany 3Dfx.



udziałem żywych aktorów, a muzykę (rozmaite odmiany techno) tworzyli najlepsi polscy muzycy. No i ten "mystyczny" klimat... To po prostu gra na światowym poziomie! Po zainstalowaniu demka (26 Mb) nie wyjmuj CD z napędu...

Uwaga: jeśli jesteś zainteresowany zakupem pełnej wersji, przeczytaj koniecznie tekst, który ukrywa się (przy instalce) pod gadżetem "pełna wersja". Bowiem czytelnicy CDA mają załatwioną premię - zniżkę 20 zł + singiel z muzyką z gry... Tamże więcej o grze, sterowaniu, itp.

Wymagania: P75, 16 MB RAM, karta dźwiękowa kompatybilna z Windows 95, napęd CD min. 4xspeed, Windows 95.

Sega Touring Car Championship*(SEGA)*

Opis tej gry macie w tym CDA, więc powiemy tyle: samochodówka. Demko daje do wyboru (?) 1 samochód (Opel Calibra V6) i jeden tor, na którym można zrobić dwa okrążenia. Nie ma w nim jednak możliwości współpracy z 3Dfx (w grze będzie). Demo zajmuje 20 Mb.

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
X	- gaz
Z	- hamulec
D/S	- gaz/ hamulec (ale nie na maksa)
V	- zmiana punktu widzenia
Alt+ S	- zmiana rozdzielczości (domyślnie ustawiono low-res!)

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX 5, VGA/SVGA.

C&C: Red Alert*(Westwood Studios)*

Tu chyba nie trzeba żadnych wyjaśnień - po prostu klasyka RTS; demko Red Alert chodzące pod W'95; możecie grać sobie tak aliantami, jak i Ruskimi. Jeśli ktoś do tej pory nie miał styczności z tą grą - no to ostatnia szansa, by naprawić ten ciężki błąd. Demko zajmuje 26 Mb.

Wymagania: Pentium, Windows'95, SVGA, karta muzyczna, DirectX.

Reah*(LK Avalon)*

Qdlotowa polska gierka na 6 (!!!) CD, z niesamowitą grafiką i klimatyczną muzyką. Jest to świetnie zrobiona przygodówka, której akcja rozgrywa się na innej planecie. Mamy m.in. możliwość poruszania się w sferze 360 stopni, interfejs jest nietrudny, gra ożywiona jest animacjami, sekwencjami wideo z

**Jedi Knight: Mysteries of the Sith***(LucasArts/Virgin)*

Pack z misjami do Jedi Knight - w formie gry. Szturmowcy atakują bazę Rebelii, a Ty starasz się im pokrzyżować szyki. W demie wykończ, kogo można i odnajdź drogę do imperialnego promu. Naszym zdaniem jest to lepsze od pierwowzoru... Demko zajmuje ok. 26 Mb.

Klawiszologia:

Esc	Opcje
F1	FPP/TPP
F2	Field Light On/Off
F3	Infrared Goggle On/Off
F4	Bacta Tank
F5	Force Jump
F6	Force Speed



F7	Force Seeing
F8	Force Pull
F9	Quick-Save Game
F11	Jasność ekranu
F12	Screenshot
+/-	Rozmiar okna z grą, w trybie mapy - zoom/unzoom mapy
Spacja	Aktywizuj/użyj
T	Konsola

Poruszanie się:

Kursory	- wiadomo
Shift	- bieg
Caps Lock	- ruszamy się powooli (trzymaj wciśnięty klawisz)
A/D	- strafing
1-8	- wybór broni



Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX 5

Sanitarium (ASC Games)

Horrrrrrrrr! Gość ma wypadek samochodowy i budzi się w dziwnym miejscu. Piekło? Dom dla obłąkanych? Majaki umierającego? Nocny koszmar? Nie wiadomo. Macie 15 minut czasu, by choć trochę zorientować się w sytuacji... Zwróćcie uwagę na specyficzny styl grafiki (3D) i odpowiedni do niej klimat. To może być mocna rzecz... Demko zajmuje prawie 80 Mb na HDD i wymaga co najmniej 50 Mb wolnego miejsca na HDD (PO zainstalowaniu gry). Sterowanie - w pliku read.me. Zalecam nieco cierpliwości przy instalacji - gra jest czasem nieco kapryśna, "namyśla się" itp. Ale warto się pomęczyć!

Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, Windows 95, DirectX, SVGA karta muzyczna.

Grand Theft Auto (BMG Interactive)

No, tu nie ma co gadać - chyba wszyscy wiedzą, co to jest za gra. Zaś ci, co nie wiedzą - teraz mogą się dowiedzieć! A dla jej fanów mamy pięć niespodzianek! Pierwsza jest taka, że demka są po polsku. A druga - macie na CD aż 4 wersje GTA:

1. Klasyczna w 256 kolorach,
 2. 24-bitowa, tj. z bardziej barwną grafiką
 3. Tylko dla posiadaczy 3Dfx
 4. Sensacja!!! Wersja... turniejowa (też trzeba koniecznie mieć 3Dfx).
- No to do roboty! Szczególnie wersja nr 4 jest odlotowa do kwadratu - i to z wielu przyczyn (nie zdradzimy ich - niech to będzie niespodzianka). Sterowanie i takie tam podobne zafajdacie w pliku readme po angielsku. Ale

radzę też poczytać pliki preadme (po polsku); szczególnie gdy masz jakiś problem z uruchomieniem którejś wersji gry. W zależności od wersji, gra zajmuje od 12 do 20 Mb na HDD.

Wymagania: wyjściowo 486/100, 16 Mb Ram, Dos, karta muzyczna. Wersje z 3Dfx wolą Pentium I (raczej), acz niekoniecznie) 32 Mb Ram. No i 3Dfx.

TARGET

(DeLyrics Games)

Bardzo ambitna polska próba stworzenia gry łączącej FPP z elementami (delikatnymi) RPG. W demie mamy możliwość wyboru postaci (3 rodzaje), a także modyfikacji współczynników wybranej już postaci (np. większa siła). Można nawet grać we dwóch na jednej maszynie naraz (po podziale ekranu), w mieście lub na wsi. Wizualnie nie jest to może powalające - ale jest czym cieszyć oczy. Sterowanie odbiega nieco od tego, do czego przyzwyczaili nas np. Quake, ale też nie sprawia kłopotu (klawiszologia jest podana w grze). W sumie - gra godna uwagi. A posłuchajcie muzyki... Mniem! Demo zajmuje jakieś 23 "megsy" na HDD.

Uwaga: po odpaleniu instalki należy podać, gdy pojawi się okno, katalog docelowy, gdzie ma się rozpakować demo, np. C:\target.

Wymagania: Pentium, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95

Programy

DirectX 5.0 - po prostu zainstaluj, jeśli jeszcze tego nie zrobiliś - albo nie narzekaj, że "większość demek nie chodzi".

eTeacher 4.0 - obszerne (blisko 30 Mb) demo programu nauczającego języka niemieckiego.

Bolek i Lolek - również prosty program graficzny ale przy okazji interaktywna zabawa dla najmłodszych (czy aby tylko dla nich...?).

Imiona - kalendarz dla tych, którzy nigdy nie pamiętają o cudzych imieninach.

Shareware

Kółko i krzyżyk - o, tu chyba nie trzeba nic wyjaśniać...

Izy Kibord 1.0 - polska klawiatura w standardzie ISO-8859-2 do Windows 95.

DyskSpis - program do katalogowania dyskietek.

Extras

Baron - tapety i inne bajerki do Windows'95, bazujące na grze Red Baron 2.

Nagano - olimpijski screen-saver.

Scena - jakieś 25 mb stuffu. I jak zawsze produkcje z parties, dzieła czytelników CDA, magi scenowe. A dodatkowo: CubicPlayer i FastTracker - czyli player do każdego rodzaju plików muzycznych (mod, xm, s3m itp) oraz chyba najlepszy tracker (program do komponowania muzyki) na scenie. Kurs jego obsługi znajdziecie w dziale SCENA.

Bonus - jak zawsze: tipsy, trainery, save'y gier, nowe levele do gier, edytory, coś dla hackerów, theme-packi, niespodzianka dla posiadaczy 3Dfx (użytki i screen-savery), listy czytelników itp. W sumie ponad 30 Mb.

Uwaga: dwie pierwsze wersje dema GTA nie działają BEZ 3Dfx; natomiast dwie następne nie ruszą bez 3Dfx! Z przyczyn obiektywnych nie mogliśmy tego zaznaczyć za pomocą podłowa w odpowiednim kolorze - no chyba, że byśmy zrobili trójkolorową szachownicę...

**KUPON
KONKURSOWY
AWE 64**

Historyczne perturbacje

Vademecum - Historia najnowsza po roku 1945

Wydawnictwo LYNX-SFT już kilkakrotnie gościło na łamach CDA. Swego czasu pisaliśmy o ciekawym programie tej firmy, Fizyka błyskawiczna, przeznaczonym dla maturzystów oraz kandydatów na studia. Mieliśmy też okazję przedstawić narzędzie do tworzenia aplikacji - Genfast. Warto dodać, że LYNX-SFT wspólnie z Translatorem s.c. wydał kilkanaście tytułów książkowych o różnorodnej tematyce. Między innymi znalazła się tu ciekawa publikacja p.t. "Testy z historii najnowszej i wiedzy o społeczeństwie" autorstwa Janusza Micunia, politologa, wykładowcy historii i wieloletniego pedagoga. To właśnie pan Micuń opracował stronę merytoryczną najnowszego programu LYNX-SFT - Historia najnowsza po roku 1945. Jest to dzieło dedykowane maturzystom, którzy na egzaminie dojrzałości zdają historię i WOS oraz kandydatom na studia humanistyczne (nauki polityczne, prawo, socjologia itd.). Ze względu na zakres materiału produkt LYNX-SFT może okazać się również nieocenioną pomocą dla nauczycieli wyżej wymienionych przedmiotów i oczywiście poszerzyć wiedzę wszystkich tych, którzy po prostu interesują się tą tematyką.

ANDRZEJ SITEK

Po zainstalowaniu programu pojawi się ciekawie zaprojektowana strona tytułowa i kilka sekwencji z filmów archiwalnych, które okraszane animacjami spełniają rolę intra. Warto przy okazji dodać, że materiały filmowe wykorzystane w programie pochodzą z Wojskowej Wytwórni Filmowej "Czołówka". W sumie "Historia" zawiera 23 urywki filmów archiwalnych, które trwają razem około 30 minut. Podkład dźwiękowy nie został zmieniony, dzięki czemu możemy wysłuchać oryginalnych tekstów związanych z przedstawianymi faktami historycznymi i problemami

politycznymi. W menu głównym znajdują się m.in. cztery pozycje zatytułowane GALERIA. Każdej z nich odpowiada specyficzna funkcja. Znajduje się tu między nimi wspomniana już Galeria nagrań filmowych. Filmiki odtwarzane są w niewielkim okienku (szkoda!), które stylizowano na specyficzny, "okrągły" monitor z lat 50-tych. Niestety nie ma tu żadnego suwaka, który umożliwiłby "przewinięcie" oglądanych archiwaliów - a coś takiego bardzo by się przydało. Szkoda również, że nie znajdziemy indeksu filmów. Aby obejrzeć daną sekwencję, musimy najpierw do niej dotrzeć, klikając kolejne tytuły. Zebrano tu takie "kąski", jak



fragmenty relacji filmowych z przemówienia generała Jaruzelskiego czy z "polskiego sierpnia" 1980. Na uwagę zasługuje również Galeria nagrań radiowych. Znajduje się tutaj ponad pół godziny fragmentów nagrań pochodzących z archiwum Polskiego Radia. Wśród wielu niezwykle ciekawych materiałów będziemy mogli posłuchać m.in. historycznego przemówienia Władysława Gomułki na Pl. Delfina w 1956 r. ("Towarzysze,

katalogów: indeksy zagadnień, dat i postaci, leksykon zagadnień oraz dodatki z Internetu. Wszystko to razem stanowi bogate źródło informacji, które oczywiście możemy w każdej chwili wydrukować (w sumie program zawiera 800 stron



Obywateli...") ainy NATO czy "speech" Czesława Kiszcza rozpoczynający obrady Okrągłego Stołu. Postacie i fakty, o których opowiadają nagrania radiowe i relacje filmowe zostały zebrane w Galerii postaci historycznych, która przedstawiona jest jako kartoteka z danymi zawierającymi rycinę omawianej osoby oraz notkę biograficzną. Umieszczono tu tylko podstawowe wiadomości. Aby dowiedzieć się czegoś więcej, należy uruchomić Indeks postaci, w którym znajdziemy wiadomości o tym, jaka była działalność danej osoby, i z jakim wydarzeniem historycznym należy ją wiązać. Indeks postaci wchodzi w skład najważniejszej części programu: Indeksu zagadnień. Mamy tu pięć

maszynopisu). Prosty system odsyłaczy umożliwi jednocześnie odnalezienie w błyskawiczny sposób relacji filmowej, zapisu radiowego czy zdjęć, które odpowiadają tematycznie wybranemu zagadnieniu. Zaprezentowano nam tu masę ciekawostek, które ubarwiają encyklopedyczne wiadomości. Zupełnie nie rozumiem jednak, dlaczego przewijając tekst musimy każdorazowo klikać myszą. Jest to rozwiązanie właściwe, gdy mamy tylko kilka linijek, ale gdy tekstu jest dużo, staje się to męczące.

W skład "Historii" wchodzi także Galeria zdjęć i mapy. Nie oceniam jej jednak zbyt wysoko, ponieważ, jak



zauważyłem, kilkanaście zdjęć było po prostu kadrami wyciętymi z przygotowanych filmów. Z kolei mapki są odrobinię za małe i mimo, że świetnie ilustrują omawiany materiał, analizując je nie odczuwamy zbyt wielkiego komfortu.

W menu głównym umieszczono też kilka innych, bardzo ważnych opcji. Jeżeli klikniecie na Megatest, będziecie mogli przystąpić do swoistego egzaminu z wiedzy zgromadzonej w programie (w formie testu - pytania i trzy odpowiedzi do wyboru). Na dany zestaw testowy składa się 100 pytań, które losowo wybiera dla nas komputer. W sumie jest tu ponad 2000 pytań. Gdy na niektóre nie będziemy chcieli

on być adresowany do uczniów szkół licealnych (dotyczy literatury polskiej), właściwą odpowiedź można było "wyłowić" tak łatwo, że pozytywną ocenę uzyskiwała nawet moja siostra, kończąca wówczas edukację w szkole podstawowej. W wypadku Megatestu podobna sytuacja na pewno się nie powtórzy. Dodam jeszcze tylko, że test kończy się dopiero wówczas, gdy sami o tym zdecydujemy.

Kolejną opcją sprawdzającą nasz stan wiedzy po obcowaniu z "Historią" jest moduł Egzamin. Pomyślany jako zabawa dla użytkownika, jest on jednocześnie zaawansowanym testem. Reguły, które obowiązują w Egzaminie rzeczywiście przypominają testowe



Po lewej: W programie znajduje się ponad 1000 map i zdjęć.

odpowiadać, ponieważ uznamy, że wykraczają one poza materiał, którego się nauczyliśmy, wynik testu i tak będzie wiarygodny, jako że omięte pytania przy ocenie nie są brane pod uwagę. Zestawy testowe zostały przygotowane bardzo sumiennie. Są podchwytliwe i często będziemy mieć wątpliwości, czy zaznaczyliśmy właściwe rozwiązanie. Zwracam na to uwagę, bo zdarzyło mi się już kiedyś opisywać program edukacyjny z zawartą w nim opcją testu, gdzie, mimo że w zamierzeniu autorów miał

sprawdziany wstępne na studia, z tym że zamiast arkusza z pytaniami zakreślamy właściwe odpowiedzi na ekranie monitora. Egzamin różni się od Megatestu określonym limitem czasowym i koniecznością udzielenia odpowiedzi na każde pytanie. Użytkownik ma 15 minut na udzielenie 100 odpowiedzi, tak więc na każde "zadanie" przypada tylko 9 sekund. Zasad tych nie można zmienić w żaden sposób. Ponadto wynik uzyskamy dopiero po zakończeniu Egzaminu (w przeciwieństwie do Megatestu, w



k którym jest to możliwe praktycznie w dowolnym momencie). Egzamin uznaje się za zaliczony pomyślnie, gdy mamy więcej niż 55 procent poprawnych odpowiedzi.

Wiadomości, zdarzenia i fakty prezentowane w programie dotyczą najważniejszych zdarzeń w historii po drugiej wojnie światowej. Oczywiście jest to olbrzymia masa materiałów. Autorzy musieli więc pomyśleć o

Biorąc pod uwagę wspomniane błędy, "Historia najnowsza po roku 1945" może okazać się dość nieprzyjazna w obsłudze. Nie są to na szczęście jakieś wielkie "bugi", które przekreślałyby wartość programu. Zachęcam więc do jego zakupu, bo dzieło LYNX-SFT jest po prostu świetnie wydane, a od strony graficznej nie można mu nic zarzucić. Dobrze zaprojektowane pulpity (imitacja papieru czerpanego), z wyraźnie zaznaczonymi opcjami,

Po prawej: Znajdziemy też informacje o ponad 200 postaciach historycznych (niektóre z nich włączają się "na świeczniku").



prostym systemie ułatwiającym wyszukanie określonych informacji. Funkcję tę pełni opcja "Szukaj pojęcia". Po wpisaniu w nim dowolnego słowa, program stara się odnaleźć odpowiedni temat. Wynik poszukiwań śledzimy na bieżąco, po "wklepywaniu" kolejnych liter hasła. Niestety nie ma tu możliwości "skanowania" z określeniem słowa kluczowego. Musimy wpisać daną nazwę. Nie ma problemu, jeżeli napiszemy na przykład "akta NKWD", gdy jednak wpisujemy samo "NKWD", program nic nie znajdzie. Co ciekawe, w ogóle nie mamy tu opcji "szukaj", jeśli chodzi o nazwiska. Oczywiście możemy zawsze zajrzeć do indeksu postaci, ale trwa to znacznie dłużej, tym bardziej, że nie można przewijać listy, a jedynie wybierać poszczególne pozycje.

wyglądają bardzo estetycznie. Jak wspomniałem, raczej nikt nie będzie miał wątpliwości co do merytorycznej strony zawartych tu wiadomości. Należy również dodać, że na stronie LYNX-SFT umieszczane są upgrade'y do programu (będą one dokonywane każdego roku). Pierwszy miał miejsce pod koniec lutego tego roku i dotyczył wydarzeń z AD 1997 (około 25 nowych tematów). Nie trzeba się więc obawiać, że program szybko stanie się nieaktualny.

	Producent: LYNX-SFT
Wymagania: 386/DX40, 4MB RAM VGA, CD ROM x4, MS Win 3.1, SB, mysz	Dystrybutor: LYNX-SFT tel.(022) 256122
Internet: http://www.lynxsl.elektro.pl	

PC SHAREWARE

- Pismo nie tylko dla orłów

Jeżeli posiadasz komputer PC, ale nie wiesz jeszcze co mógłbyś z nim zrobić -STOP- Poszukujesz tanich i skutecznych narzędzi, dobrych programów edukacyjnych, efektownych gier -STOP- Chciałbyś nauczyć się komponować muzykę, tworzyć grafikę, programować -STOP- Interesuje Cię rozwój polskiej sceny shareware -STOP- Zbyt wiele czasu tracisz na zmagania z opornym sprzętem i oprogramowaniem -STOP- Lubisz konkursy, w których można wygrać -STOP-

Konieczniesz sięgnij po PC Shareware!!! -STOP- Nic nie ryzykujesz, co prawda w przypadku braku satysfakcji nie zwrócimy Ci pieniędzy -STOP- ale z całą pewnością nie przyślemy Ci także pocztą naszej reklamówki! -STOP-

TAJNE !!!

Jeśli wolisz zapełnioną po brzegi niezwykle użytecznymi programami i fajowymi grami płytkę CD od lakierowanej tektury...-STOP- Kiedy nudzi cię już to ciągłe granie i zastanawisz się dlaczego nie nauczyłeś się jeszcze, jak stworzyć własną dziejową grę...-STOP- Gdy niepowołana osoba grzebie Ci po tajnych bibliotekach kolorowych fotek, a Ty nie wiesz co zrobić...-STOP- Jeśli kolekcjonujesz najgłupsze programy na świecie napisane przez świrniętych programistów...-STOP- Pragniesz zgłębić tajemnice Internetu, ale nie wiesz od czego zacząć...-STOP- Kiedy ludzie wokół nie wiedzą jeszcze, gdzie należy szukać nowego źródła informacji... -STOP-

**TY MOŻESZ DOWIEDZIEĆ SIĘ
PIERWSZY! -STOP-**

**a być może swoboda jaką
uzyskasz, da Ci coś więcej...**

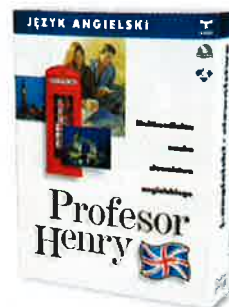
- STOP -

zajrzyj do

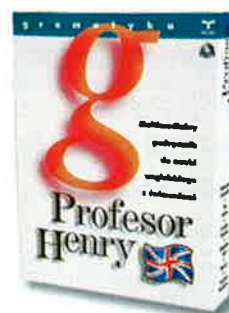
PC SHAREWARE

czekamy na CIEBIE -STOP-

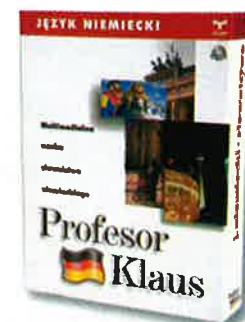
język angielski, niemiecki
Skuteczna nauka



Profesor Henry - Słownictwo wersja 2
nauczy Cię w kilka miesięcy 7000 najpotrzebniejszych słówek, zwrotów i idiomów używanych na co dzień przez Anglików. Henry uczy pisania, mówienia i rozumienia ze słuchu. 6 godzin nagrań, kilkaset rysunków, generator własnych ćwiczeń, przyjazny interfejs. (79 zł z VAT)



Profesor Henry - Gramatyka
doskonale przygotuje Cię do klasówki, egzaminu czy matury z angielskiego. Gramatyka to multimedialny podręcznik, słownik angielsko-polski i prawie 1000 ciekawych ćwiczeń. 5 godzin nagrań, 5000 udźwiękowionych zdań i przykładów, przyjazny i wygodny interfejs. (89 zł z VAT)



Profesor Klaus - Słownictwo
nauczy Cię 9000 najpotrzebniejszych słówek, zwrotów i idiomów niemieckich. Materiał zawarty w programie jest dwa razy szerszy niż materiał poznawany w szkole średniej. 33 grupy tematyczne, 7 godzin nagrań, słownik, kilkaset rysunków, nauka pisania, mówienia, rozumienia ze słuchu, rodzajników i rekcji. (79 zł z VAT)

Wszystkie pakiety zawierają poradniki metodyczne opisujące techniki uczenia się i strategie zapamiętywania. Programy umożliwiają nagrywanie własnych wypowiedzi i porównywanie ich z wersją lektora. Równoczesny zakup dwóch pakietów w sprzedaży wysyłkowej uprawnia do rabatu.

Wymagania: PC 486, CD-ROM, Windows

Informacje, sprzedaż wysyłkowa:
Edgard Multimedia
skr. poczt. 83, 02-588 Warszawa 48,
tel. 022 857-44-32, 0601 33-18-50
www.edgard.com.pl

Der eLehrer 4.0

eTeacher 4.0 niemiecki

Niemiecki jest drugim pod względem popularności językiem zachodnim, którego uczą się Polacy. Nic dziwnego, skoro kraj Goethego jest naszym najbliższym sąsiadem po lewej stronie mapy i łącznikiem Polski z Unią Europejską. Jak pokazują badania statystyczne, nigdy dotąd nie darzyliśmy Niemców taką sympatią jak obecnie, co jeszcze bardziej motywuje do poznawania ich mowy. Myślę, że w związku z powyższymi faktami nie trzeba nikogo przekonywać o użyteczności wszelkich materiałów służących do zdobywania i pogłębiania umiejętności postępowania się niemiecką.

JAN JANKOWSKI

Dawno, dawno temu, w czasach gdy na PC-ta mówiło się jeszcze IBM, a marzeniem wszystkich komputerowców był model oznaczony symbolem AT, firma Nahlik Soft zaprezentowała po raz pierwszy serię programów do nauki języków - eTeacher. Być może się mylę, ale wydaje mi się, że był to pierwszy tego typu projekt w Polsce, w każdym razie dla mnie była to wówczas nowość. Pomimo niezbyt atrakcyjnej formy (tryb tekstowy) i pewnych niedociągnięć merytorycznych, wiele czasu spędziłem przy eTeacherach ucząc się i przy okazji niezłe bawiąc. Teraz czasy się zmieniły. Wszędzie króluje modne słowo - multimedia i producenci oprogramowania dowolnego typu, jeżeli chcą odnieść sukces marketingowy, muszą dbać o efektowną oprawę audiowizualną dla swoich produktów. eTeacher 4.0 w wersji niemieckiej jest znakomitym

przykładem wcielenia powyższej idei w życie. Funkcjonalnie niewiele różni się od pierwowzoru, jest co prawda znacznie rozbudowany w warstwie treściowej, jednak zasadniczą różnicę stanowią elementy multimedialne widoczne już na pierwszy rzut oka. Wśród wielu typów testów znalazły się także takie, które wykorzystują grafikę (polecenie: wybierz odpowiedni podpis do obrazka), zaś całość programu jest udźwiękowiona, dzięki czemu kursant może ćwiczyć nie tylko pisownię, ale i wymowę. Muszę przyznać, że jakość dźwięku w niemieckim eTeacherze stoi na wysokim poziomie, głosy lektorów są nagrane profesjonalnie, bez zniekształceń i szumów. Miałbym jednak pewne zastrzeżenia do jakości



Start eTeacher

Uruchomienie eTeachera z twardego dyska

Help

Pomoc, jeśli nie wiesz, co robić

Read me

Przeczytaj, jeśli będą problemy

Uninstall

Usunięcie programu z twardego dyska

Exit

Zamknięcie okna i rezygnacja

się do uatrakcyjnienia programu i podniesienia jego wartości dydaktycznej. Jak już wspominałem, koncepcja nauki przy pomocy eTeachera nie uległa zmianie od początku istnienia serii. Użytkownicy pierwszych, prehistorycznych wersji programu na pewno rozpoznają niemal identyczną strukturę menu oraz sposób wyboru

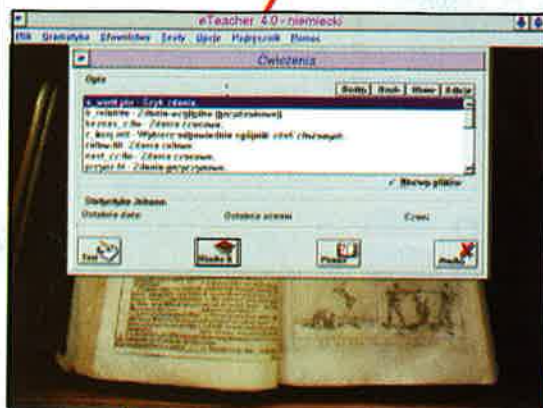
podstaw. Należy go raczej traktować jako elektroniczne repetytorium umożliwiające wzbogacenie i usystematyzowanie wiedzy językowej. Sądzę, że dzięki możliwości łatwego dotarcia do wybranych zagadnień leksykalnych lub gramatycznych program może sprawdzać się w wszelkiego typu powtórkach przed egzaminami z wąskiego lub szerokiego zakresu materiału. Oczywiście, uczestnicy tradycyjnych kursów lub innych form nauki języka (np. w szkołach) mogą stosować eTeachera jako doskonale uzupełnienie zdobywanych w ten sposób umiejętności. Gromną zaletą programu jest jego otwarty charakter - każdy użytkownik może bez ograniczeń modyfikować istniejące ćwiczenia lub od podstaw tworzyć własne. Służą do tego specjalne edytory dostępne w wnętrzu programu. Przy okazji muszę wspomnieć o pewnym smutnym odkryciu. Podczas edycji testu familie.dic (ćwiczenia ze słownictwa, grupa Człowiek) znalazłem błąd gramatyczny. Warto zaraz po zainstalowaniu pakietu wyedytować ten test i zmienić rodzajnik przy niemieckim odpowiedniku słowa pasierb (jest die Stiefsohn, powinno być oczywiście der Stiefsohn). Szkoda, bo program jest poza tym wartościowy. Mam nadzieję, że autorzy poprawią ten błąd przy pierwszej nadarzającej się okazji i aby złagodzić ten nieprzyjemny akcent, jeszcze raz podkreślam: niemiecki eTeacher naprawdę może Ci pomóc w nauce języka!



grafiki - zdarzyło mi się kilkakrotnie, że nie mogłem rozpoznać obiektu na rysunku (na przykład herbatniki bardzo przypominają ziemniaki). Generalnie jednak muszę stwierdzić, że multimedialna otoczka przyczyniła

ćwiczeń. Sądzę, że jest to głęboko uzasadniony zabieg, ponieważ metody wypracowane przez lata obecności eTeachera na polskim rynku najwyraźniej sprawdziły się w przypadku wielu użytkowników daly

dobre efekty. W tym miejscu należy wyjaśnić czytelnikom, którzy po raz pierwszy zetknęli się z programem, że nie jest to w żadnym razie samodzielny i kompletny zestaw do nauki języka od



U-ACTION!	Producent: Nahlik Soft
Wymagania: 385, 4MB RAM, CDx2, Windows, karta dźwiękowa	Dystrybutor: Nahlik Soft
Internet: http://www.ispld.com.pl/~nahlik	

Kartonowi bohaterzy

SPIDER-MAN Cartoon Maker

Jestem przekonany, że wśród Czytelników znajdują się osoby, które lubią oglądać kreskówki. Nie mam na myśli kreskówek dla dorosłych, lecz masowo produkowane przez Amerykanów przygody Supermana, Spidermana, Batmana, Hulka itp. herosów. Wspomniani bohaterzy już dawno wydostali się z kolorowych zeszytów i zagarnęli dla siebie publiczność kinową i telewizyjną. Oczywiście nie brakowało również gier komputerowych (najczęściej platformówek), w których kolorowe stroje, harwne pelerynki i gustowne maseczki kryły nadzwyczajnych facetów spierających się z różnej maści potworami o prawo do życia. Jeżeli ktoś nadal obraca się w takich klimatach, na pewno zainteresuje go oferta przygotowana przez Marvel Comics.

ANDRZEJ SITO

Prosty program SPIDER-MAN Cartoon Marker umożliwia samodzielne wyreżyserowanie "kreskówki" z ulubionym bohaterem. W zasadzie produkt ten przeznaczony jest dla bardzo młodego odbiorcy i przypuszczam, że tylko on będzie usatysfakcjonowany wykonanym samodzielnie filmem animowanym. Najbliższym tematycznie dziełem Marvel Comics byłby chyba Nickleodeon 3D Movie Marker (1/97). Choć z drugiej strony podobieństwo odnosi się jedynie do formy zabawy, zupełnie odmienna są technika produkcji oraz paleta opcji. Przede wszystkim N 3D

Movie Marker operuje na obiektach wektorowych, co, jak nazwa aplikacji wskazuje, pozwala tu uzyskać efekt przestrzenności scenerii i zorientowanych w trzech wymiarach postaci. W zupełnie odmienny sposób wykonane są sekwencje animacji w S-M Cartoon Marker. Dwuwymiarowi bohaterzy nakładani na rysowaną ręcznie bitmapę prezentują się względnie dobrze, co niestety nie oznacza, że efekt pracy jest rewelacyjny.

Po uruchomieniu WS-M Cartoon Man ujrzymy specjalny pulpit edycyjny oraz kilka umieszczonych na nim ikon. Spiderman, którego zobaczymy na przycisku, otwiera katalog kilkudziesięciu postaci znanych z filmów (są to zarówno charaktery pozytywne, jak i negatywne). Sam główny bohater występuje w kilku wcieleniach oraz odmiennych "pajękowatych" pozycjach (o czym za chwilę). Zanim umieścimy na pulpicie wybrane postacie, należy najpierw określić scenerie, w których będą się



rozgrywały przygody bohaterów. Służy do tego ikona z symbolicznymi "wieżowcami". W środku katalogu znajdziecie dość przypadkowo ułożone obrazki - kadry z filmów o Spidermanie. Motywem przewodnim scenerii są oczywiście olbrzymie drapacze chmur, po których wspinał się będzie "Spider". Znajdziecie tu również kilka rysunków wnętrza, które umożliwiają realizację bardziej konkretnych pomysłów. Warto także

zwrócić uwagę na katalog, gdzie umieszczono masę drobnych efektów wizualnych. Czerwony hydrant kryje w sobie kilkadziesiąt przedmiotów oraz efekty w stylu "dymków" pojawiających się nad postaciami. Obejrzyjcie sobie kolorowe wybuchy, którymi akcentujemy



przełomowe, względnie - wybuchowe momenty Waszych filmów (wybuch jest po prostu kolorową gwiazdą - podobnie jak w większości komiksów).

W programie znajdują się jeszcze dwie biblioteki obrazków. W pierwszej znajdziecie różnej maści pojazdy, natomiast w drugiej - rysunki postaci (same kontury, dzięki czemu możemy np. zmienić uniform Spidermana z czerwonego na zielony itd.). Biblioteki te zawierają jednak wyłącznie statyczne obrazki. O co w tym chodzi? Już wyjaśniam. Spiderman, którego uchwycono w kilku charakterystycznych pozach i umieszczono w katalogu jako obraz, jest animowany. Np. jeżeli umieścimy "pająka" na odpowiednim tle, możemy sprawić, aby wspinał się, biegł czy niczym Superman - wlatywał



między wieżowce. Jest to krótka, zapętłona sekwencja (przypomina trochę zasadami animowane kursory w W'95). Po wyborze postaci zostawiamy wciśnięty lewy klawisz myszy i przesuwamy nią po podkładce. W zależności od postaci, którą



wybraliśmy, zobaczymy, jak pracowicie macha nóżkami, lata, wspina się itp. W wypadku Spidermana, który ma kilka wcieleń, będzie to kilka krótkich animowanych sekwencji (np. charakterystyczne loty na "pajęczych niciach" czy wspinanie się). Jeżeli więc wybraliśmy klimatyczną scenerie, bohatera i w prosty sposób sprawić, aby poruszał się i... uwaga! - mówił. Każdej postaci został przyporządkowany jakiś dźwięk lub sekwencja muzyczna. Jeżeli jednak "odgłosy programowe" nie przypadną nam do gustu, możemy sami nagrać odpowiedni komentarz - jeżeli naturalnie dysponujemy mikrofonem.

Z narzędzi edycyjnych dostępnych w programie w zasadzie żadne nie wymaga szerszego komentarza. Są to po prostu opcje, które mamy w windosowym Paintcie. Wspomnę tylko, że oznaczenie wielkości pędzla jest również określeniem wielkości postaci, które umieszczamy na planie. Przesuwając myszką, sprawiamy, że postać ożywa, jeżeli zmienimy kierunek ruchu - nasz bohater, jak w lustrze, odwróci się we właściwą stronę. Programik umożliwia również wpisanie dowolnego tekstu (niestety tylko jednym rodzajem fontów).

Samodzielnie wykonana za pomocą SPIDER-MAN Cartoon Marker animacja nie wprawi nikogo w szalony zachwyty. Nie jest to dziwne, biorąc pod uwagę skromniutki możliwości programu. Z drugiej zaś strony w krótkim czasie można "wysmażyć" zabawną, dość ciekawą wizualnie historyjkę ze znanymi, komiksowymi bohaterami. Na pewno aplikacja ta stanowi świetne ćwiczenie, zarówno jeśli chodzi o proste narzędzia graficzne, jak i sztukę montażu filmu. Czyżby bawiąc - uczyć? Nie przesadzajmy, jednak S-M Cartoon Marker jest na pewno ciekawą propozycją dla młodego odbiorcy (chwytliwy temat) i jako taki może okazać się godziwą rozrywką.

ACTION	
Wymagania: Pentium, 8MB RAM, CDx2, Windows 95	Producent: Marvel Comics
Internet: http://www.adventure.com	Dystrybutor: Techland tel.(064) 347813
INFO	

PONAD CZASEM I PRZESTRZENIA...

multimedialne serie

OPTIMUS





MOJE PIERWSZE... - multimedialna seria dla najmłodszych. Kolorowa grafika, różnorodność tematów, zabaw i gier w połączeniu z narracją lektora zapewniają wiele godzin nauki i doskonałej zabawy. Dotychczas ukazały się: **"Moje pierwsze ABC"** - program do nauki czytania i pisania oraz **"Moje pierwsze zabawy matematyczne"** - program do nauki podstaw matematyki.

ENCYKLOPEDIA ŚWIATA - multimedialny cykl stanowiący kompendium wiedzy na temat wszystkich państw świata, opracowany przez zespół ekspertów z Uniwersytetu Jagiellońskiego. Obok wiadomości i danych statystycznych program zawiera bogaty zbiór zdjęć i map oraz wiele ciekawych filmów i prezentacji. Dotychczas ukazały się: **"Ameryka Południowa"** oraz **"Ameryka Północna"**. W przygotowaniu **"Azja"**.

HISTORIA II WOJNY ŚWIATOWEJ - multimedialna seria opracowana przy współpracy z Bogusławem Wołoszańskim, twórcą znakomitego cyklu telewizyjnego "Sensacje XX wieku". Dotychczas ukazały się: **"Blitzkrieg"** (wydarzenia okresu 1919-39). W przygotowaniu **"Wrzesień 1939"**.

OPTIMUS NEXUS sp. z o.o. • 80-305 Gdańsk, skrytka pocztowa 44 • e-mail: optnexus@onet.pl • www.nexus.optimus.com.pl

Wszystkie produkty dostępne w sieci sprzedaży **OPTIMUS** INFORMACJA HANDLOWA:

OPTIMUS S.A. NOWY SĄCZ, ul. Nawojowska 118, tel. (018) 444-05-60 • **OPTIMUS BYDGOSZCZ**, ul. Objazdowa 1, tel. (052) 345-11-77 w. 132 • **OPTIMUS GDAŃSK**, ul. Pomorska 96, tel. (058) 656-16-11 w. 111 • **OPTIMUS MYSŁOWICE**, ul. Mikołowska 31, tel. (032) 205-47-91 w. 0197 • **OPTIMUS WARSZAWA**, ul. Marynarska 21, tel. (022) 640-08-00 • **OPTIMUS WROCŁAW**, ul. Mydlana 1, tel. (071) 345-00-54

OPTIMUS



nexus

Pomieszczenie języków

Word Translator 5.2

Informatyka należy, jak sądzę (o ignorancjo!), do nauk ścisłych. Być może dlatego, gdy do pracy nad programem komputerowym zabierają się filolodzy (czyli moi koledzy po fachu), rezultaty bywają różne. Niestety, tak stało się również w przypadku WORD TRANSLATORA firmy Translations Experts Limited. Być może autorzy są ekspertami w dziedzinie tłumaczeń, ale na miano speców od pisania aplikacji komputerowych nie zasługują.

PIOTR DOMAŃSKI

Projekt, nad którym podjęli pracę, jest niezwykle ambitny. Program w założeniu umożliwi nie tylko tłumaczenie pojedynczych wyrazów i zwrotów (działa więc jak zwykły słownik), ale również sprawdzanie pisowni w trakcie pisania w wybranym programie do edycji tekstu (m.in. Word dla Windows czy Wordperfect), ćwiczenie wymowy i w końcu tłumaczenie całego tekstu (dokumentu) z jednego języka na drugi.

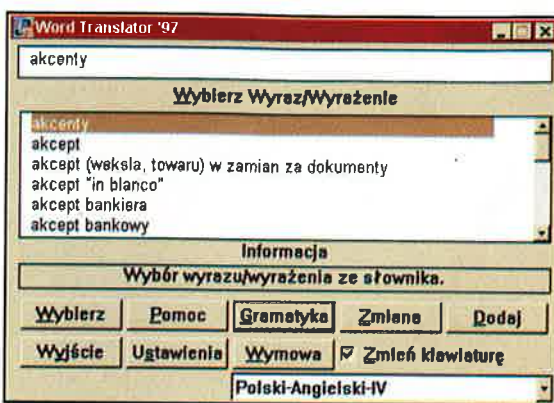
Ambitne założenia można uznać za jedną z zalet WORD TRANSLATOR, szczególnie że, jak się wkrótce okaże, nie ma ich za wiele. Innym niewątpliwym plusem produktu jest bogactwo baz danych. Mamy do dyspozycji dwukierunkowe słowniki polsko-angielski (także polsko-amerykański), polsko-niemiecki, angielsko-niemiecki, oraz angielski słownik synonimów (dlaczego nie polski?), a także, ciekawostka, angielsko-angielski (chodzi oczywiście o słownik "tłumaczący" angielszczyznę brytyjską na amerykańską i odwrotnie). Poza tym na angielski

możemy tłumaczyć wyrażenia i teksty z 21 języków, w tym duńskiego, japońskiego, islandzkiego i staroцеркiewnosłowiańskiego (!). W podstawowych bazach (polsko-angielskiej i polsko-niemieckiej) znajduje się całkiem przyzwoita ilość haseł (około 100 000 w każdej).

Jednak w działaniu słownik ujawnia poważne wady. Zaczynając od kwestii merytorycznych, zawiera on podstawowe błędy. Na przykład słowo

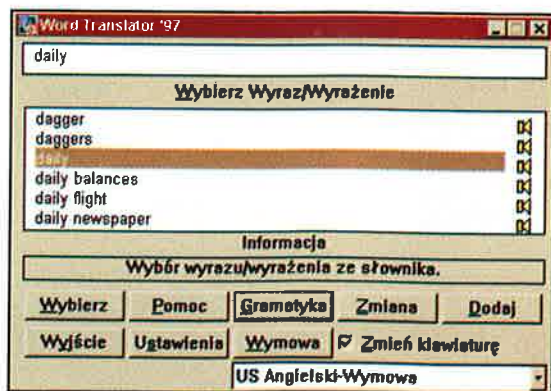
"pluszowy" przetłumaczone jest na angielski jako "plushy" - wyraz, którego na próżno by szukać w jakimkolwiek dobrze opracowanym słowniku języka angielskiego. Angielskim odpowiednikiem "pluszowy" jest "plush" (a więc "krzesło obite pluszem" tłumaczymy "plush chair"), o czym powinien wiedzieć znający ten język nawet na średnim poziomie zaawansowania (a co dopiero "translation expert").

opcja tłumaczenia tekstu. Program tłumaczy napisany w języku obcym tekst słowo po słowie, co przynajmniej w przypadku przekładu z angielskiego i niemieckiego daje w efekcie językowe dziwolągi, które traktować należałoby raczej jako ponury żart niż tłumaczenie. W efekcie, mimo bogactwa haseł, użytkownik nie może w pełni ufać słownikowi i znającym słabo język obcy zalecałbym daleko posuniętą ostrożność przy korzystaniu z programu. Ewentualnie można



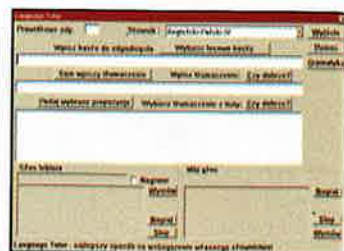
skorzystać z opcji, która umożliwiła "podmianę" słowa na sugerowane przez komputer jego odpowiedniki w innym języku - dzięki czemu choć trochę zredukujemy stężenie rozmaitych "famańców

translacyjnych".



Patrząc z drugiej strony, w słowniku angielsko-polskim przy wyrazie "go", jednym z tych, które mogą przybierać dziesiątki znaczeń w zależności od kontekstu, podane są zaledwie dwa polskie odpowiedniki. Nie mam pojęcia, po co zostały tu umieszczone hasła takie jak "ta sztuka teatralna jest na wysokim poziomie" (słownik polsko-niemiecki) - nie jest to może błąd merytoryczny, ale świadczy o nieznanym podstawowych zasad przygotowania tego typu publikacji. Kompletnym nieporozumieniem jest

jeszcze gorzej niż strona merytoryczna projektu. Otóż program bardzo często zaczyna działać niepoprawnie bez winy użytkownika. Spróbujcie na przykład wpisać hasło "odsiecz" w słowniku polsko-angielskim (US). W oknie Wybierz tłumaczenie pojawi się rząd nic nie znaczących zlepków wyrazów angielskich ("speeaid", "helpsuccoreaid" itd.). Wybierając z menu słownik niemiecko-polski, użytkownik musi być przygotowany na to, że uaktywni się również glosariusz polsko-niemiecki, na szczęście wada ta

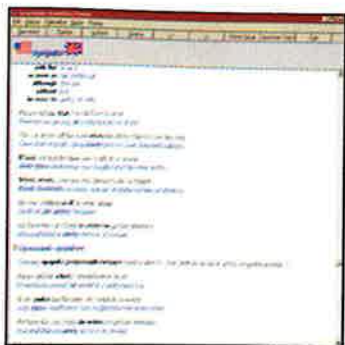


jest obecna również "w drugą stronę" (to znaczy, po wybraniu słownika polsko-niemieckiego możemy tłumaczyć z niemieckiego na polski). Uaktywnianie poszczególnych funkcji programu jest dosyć skomplikowane, a po popełnieniu przez niedoświadczonego użytkownika błędu program często przestaje działać - jedynym wyjściem jest wtedy zamknięcie aplikacji i jej ponowne uruchomienie. Niewiele w takiej sytuacji pomagają dołączone w osobnych plikach instrukcje. Interfejs, nawet jak na słownik, czyli program typowo użytkowy, jest toporny, nieciekawo graficznie i mało funkcjonalny (nie ma na przykład opcji kopiowania jednego z odszukanych znaczeń wyrazu do schowka, by sprawdzić jego tłumaczenie w odwrotną stronę). Korzystanie z programu wymaga więc od użytkownika dużej cierpliwości i determinacji, co staje się szczególnie uciążliwe, jeśli początkujący w nauce języka nie posiada na dodatek doświadczenia w obsłudze komputera.

Mimo dobrych chęci autorów i niewątpliwie dużej pracy włożonej w projekt (przygotowanie ponad 20 baz językowych), programowi WORD TRANSLATOR dużo brakuje do doskonałości. Spotkałem się ze



słownikami komputerowymi o znacznie mniej zasobnych bazach danych, które jednak uznalibyśmy za lepsze ze względu na rzetelność wykonania, prostotę obsługi i brak rażących błędów merytorycznych. Z WORD TRANSLATORA korzystać mogą ci, którzy posiadają także inne słowniki, aby porównywać tłumaczenie haseł i sprawdzać jego poprawność, a poza tym znają dość dobrze język obcy, aby "wyczuć" błędy.



Q-ACTIO		Producent: Translation Experts Limited	
Wymagania: Windows 3.1 lub nowszy, jeden z edytorów tekstu, CD-ROM, 4 mbram, 386		Dystrybutor: Grot tel. (022) 7792315	
Internet: http://www.elektron.pl/grot			

INFO

Ka... raluchy pod poduchy...

Lasy
Podpoduszańskie

Jeśli dzieci, które znacie, mają duże problemy z zanurzeniem się we wspaniałym świecie snów, przeważnie czynią to bardzo niechętnie i dopiero na specjalną prośbę rodziców - spróbujcie przekonać je, iż pod swoją poduszką znajdują przejście do fantastycznej, bajkowej krainy Lasów Podpoduszańskich, pełną nadzwyczajnych i czekających tylko na nich niespodzianek. Wystarczy, że na moment przyłożą ucho do białej poduszki i przymrużą oczy - a usłyszą delikatny dźwięk dzwoneczka, który zaprowadzi je wprost do upragnionego celu. Jeszcze się dobrze nie rozejrzą, a już zostaną wplątani we wspaniałą przygodę. Skąd wzięłam tak obiecujące informacje? Otóż dwójka dzieci: Krzysiek i jego młodszemu bratu Kubusowi podczas jednej z nudnych, bezsensownych i nieciekawych nocy szczęśliwie odnaleźli przejście do Krainy Lasów, by tam po zapadnięciu zmroku przeżyć coś nadzwyczajnego, coś, co może być również udziałem każdego małego użytkownika komputerów. A wszystko to dzięki grze Lasy podpoduszańskie.

AGNIESZKA SIEJKA

Mysłę, że perspektywa spędzenia czasu przed monitorem na pewno przypadnie do gustu każdemu poszukiwaczowi przygód, tym bardziej że gra została wykonana z bardzo dużą starannością i zawiera w sobie wiele ciekawych rozwiązań oraz oryginalnych



pomysłów. Dziecko zapewne szybko zainteresuje się przygodami Krzysia i Kubusia, pełnymi niespodziewanych zwrotów akcji, zagadek do rozwiązania oraz spotkań z niezwykle barwnymi

postaciami. Wśród nich rolę głównego przewodnika pełni Pani Sówka, która jest ni mniej ni więcej tylko sową w wielkich, pokracznych teniSówkach. Ta stateczna i mądra dama prosi Krzysia i Kubusia o rozwiązanie największej tajemnicy Lasów Podpoduszańskich, której wierszowana treść została zawarta w Tajemniczej Księdze. Gracz, kierując poczynaniami chłopców, którzy natrafiają na swej drodze na kolejne zadania i misje do wypełnienia, stopniowo przybliża ich do pozytywnego zakończenia. Klimat lokacji oraz same napotykanne postacie wywołują "słuszne" wrażenie - jakby wszystko działało się we śnie obu chłopców, tym bardziej, że ich "pizamowy" ubiór jest bardzo w tym przypadku wymowny. Grafikom oraz samym pomysłodawcom udało się uchwycić i przenieść na ekran ten niepowtarzalny świat marzeń sennych, w którym praktycznie wszystko może się zdarzyć. Jest to wyczyn godny podziwu, ponieważ, gdy chodzi o przeniesienie świata wyobraźni do "sztywnej" i "nieczulej" rzeczywistości komputerów, nie zawsze się to udaje.

Być może początek Lasów jest niezbyt porywający i nie zachęca do rozpoczęcia zabawy, jednak jeśli postaramy się zapomnieć o pierwszym wrażeniu, dalsze doświadczenia będą znacznie przyjemniejsze.



Zresztą "scena inauguracyjna" ratuje się humorem, z jakim została wykonana i zapowiada równie wesołe wydarzenia wypełniające grę po brzegi. Warto jednak uprzedzić, iż grafika w Lasach jest dość nierówna. Być może mam nieco spaczony gust - poprzez oglądanie różnych giercowych efektów i wstawek filmowych pod 3Dfx - i wszystko, co znajduje się poniżej głównego pulapu wydaje mi się niegodne pochwał. Dla tego weźcie tu małą poprawkę i z większą delikatnością niż ja oszczędźcie wykonanie dzieła Optimusa Nexusa, które być może nie rzuca na kolana, ale ma swój klimat i specyficzny "smaczek".

Elementem, o którym warto wspomnieć są głosy oraz sposoby wypowiedzi obu bohaterów, które są właściwie dopasowane do ich wieku i charakterów: stateczny i zrównoważony starszy brat Krzysiek oraz mały trzpiot i pocieszny łobuz Kubuś. Głos Kubusia został



fantastycznie i z dużym wycuciem odtworzony przez lektora. Inteligentne, o przyzwoitym stopniu trudności zagadki, których edukacyjny charakter pozostał ukryty za pokaźną kurtyną zabawy, nie zniechęcają grającego malca, który zapewne z wielkim zapałem podejdzie do każdego problemu, jaki pojawi się na drodze do sukcesu.

Przyznam, że tym razem polska produkcja adresowana do dzieci mile mnie zaskoczyła i zainteresowała pod wieloma względami. Coraz częściej efektowne i określane na wyrost mianem "multimedialnych programów dziecięcych" produkty zatracają gdzieś po drodze umiejętność wytworzenia namacalnego kontaktu z odbiorcą, skupiając się tylko na wizualno-dźwiękowych "fajerwerkach". Natomiast omawiany tutaj program potrafi ustanowić taką więź pomiędzy dzieckiem i wydarzeniami



rozgrywanymi na monitorze. Przypominają mi się stare, dobre bajki telewizyjne, które pomimo braku efekciarskich sztuczek przyciągają



przed ekrany rzesze młodych widzów samą treścią oraz pomysłem. Stąd uważam, że twórcy Lasów zasługują na duże słowa uznania. Szkoda, że tak rzadko, przy okazji oceniania różnych (nie tylko polskich) programów dla dzieci, mam możliwość wypowiedzenia tego typu stwierdzeń.

Wymagania: Pentium, 8MB RAM, CDx2, Windows 95	Producent: Optimus Nexus
Internet: www.nexus.optimus.com.pl	Dystrybutor: Optimus S. A tel. (018) 4437797

edyty Samuraj

Dziadek mysz zaprasza - Mały samuraj

Naczelny dziurwałem, gdy właśnie próbował się dobierać do moich czekoladowych krakersów. Z natury jestem istotką milejącą pokój, więc zamiast wdawać się w tradycyjne bójkę, dałem mu ostatnią szansę. Jako że ostatnio tkwię po dziurki w nosie w rozmaitych komiksach, filmach itp. made in Japan, postawiłem sprawę jasno - muszę udręgać, daj mi szybko coś innego! W przeciwnym razie zbikuję do reszty! Najlepiej jakąś krwistą nawałankę lub coś jeszcze bardziej nieatycznego! - wykrzyczałem, po czym ległem zemdłony w jego rękach. Podziękował, i już po chwili pisałem uradowany do swojego biurka z CD-kiem w łapkach. Śladam. Odpalam. Aaaa! Co ty mi dajesz, Ty podstępna bestio! - no i zgodnie z obietnicą zbikowałem do reszty, zatem nie biorę odpowiedzialności za skutki, jaki wywoła poniższy tekst.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Ech, pamiętam czasy, gdy jako dziecko potrafiłem całymi godzinami siedzieć przed swoją ulubioną książką i odpływać w dalekie krainy, pełne niesamowitych przygód i wspaniałych bohaterów. Oczywiście, jak każdy, pomagałem sobie przy tym wyobraźnią - to, czego nie było widać, sam dodawałem w swojej głowie, a zabawy było przy tym co niemiara. Dzisiaj naszym milusińskim pomaga w tym komputer. Muszę przyznać, że czasami żałuję, że nie mam pięciu lat i nie mogę w pełni cieszyć się tym, co oferują nam producenci oprogramowania. Mały Samuraj to kolejny produkt Davidsona i spółki z serii Czarodziejskie opowieści dziadka myszy. Tym razem przeniesiemy się wraz z sympatycznym gryzoniem i jego wnucami do dalekiej (hmm, już dzisiaj nie tak dalekiej - Lotem bliżej, che, che) Japonii. Przed nami japońska opowieść ludowa o małym samuraju. No dobrze, czas zacząć... a początek jest zachęcający, od razu rzuca się w



oczy bardzo estetyczna oprawa graficzna; całość jest bajecznie kolorowa (choć trzeba koniecznie przełączyć peceta na 256 kolorów, jeśli macie komputer ustawiony w innym trybie, co jest trochę denerwujące) i logicznie zaprojektowana. Dzięki temu żaden młody użytkownik komputera nie powinien mieć problemu z obsługą programu i tym samym z uczestnictwem w zabawie. A ta zaczyna się już w początkowym menu...

Tam wita nas nie kto inny, tylko sam dziadek mysz i już na wstępie omawia wszystkie dostępne opcje. Prezentacja jest tak przejrzysta i prosta, że nie sposób doprawdy coś pomylić - i o to chodzi! Kolejna sprawa to ścieżka dźwiękowa - tutaj także bez zarzutu,

pełny profesjonalizm - wyrazy uznania. Aktorzy podkładający głosy wywiązali się z zadania

pierwszorządnie, zresztą zdziwiłbym się, gdyby było inaczej - głos za dziadka mysz podstawił Piotr Fronczewski. Oczywiście skłamałbym, gdybym stwierdził, że produkt jest pozbawiony wad - che, che, nie ma czegoś takiego (jak mówi pewien mój znajomy - doczepić się można absolutnie do wszystkiego, wystarczy tylko chcieć). Nie mam zamiaru w żadnym wypadku odgrywać roli ultraczepialskiego, ale.. A zatem - udało mi się wylapać pewną małą niezgodność w dubbingu; w pewnym momencie zauważyłem, że postaci żeńskiej podłożono głos męski, ale to doprawdy szczegół - obowiązek spełniony, idźmy dalej.

Do dyspozycji gracza są trzy opowieści i gra. Pierwszą z nich jest wspomniany już Mały samuraj - japońska baśń ludowa o pewnym małżeństwie, chcącym mieć syna i czarodziejskim drzewie, które... ale ale, po szczegóły odsyłam do tegoż programu. Gdy już zdecydujemy się na bajkę, pojawiają się przed nami kolejne plansze (strony), na których przedstawione są dalsze epizody opowieści. Całości towarzyszy nie tylko głos lektora (dziadek mysz), ale i tekst. Po wstępie otwierającym



daną scenę następuje zatrzymanie animacji i w tym momencie paleczka zostaje przekazana graczowi. Nasz maluch ma okazję teraz "poszperać" na stronie. Na każdej planszy bowiem znajdują się elementy, które kryją w sobie niespodzianki w postaci animacji, piosenek, tekstów - raj dla dociekliwego poszukiwacza - wiem coś na ten temat. Odkrywanie tych wszystkich detali daje naprawdę dużo



Aja była zadowolona, nieśmiała. Mimo że nigdy nie wyrzekła ani słowa, to bardzo się z małym Tarem zaprzyjaźniła.

frajdy - sprawdziłem, nie tylko na sobie. Gdy już "wyklikamy" wszystko, co tylko się da, wystarczy wskazać animowaną ikonkę (rybka, ptak, smok) w prawym dolnym rogu strony, aby popchnąć wydarzenia do przodu i przejść na następną stronę. Możliwy jest również powrót na poprzednie stronie. Istnieje również opcja (dostępna w menu głównym) pozwalająca na dowolną podróż po stronach opowieści. Na ekranie widoczna jest także mała ikonka dziadka myszy - użycie jej spowoduje powtórzenie wcześniej czytanej tekstu.



Cóż, pozostaje tylko podsumować, ale specjalnie nie ma już co, gdyż wszystko, co chciałem powiedzieć - powiedziałem, i nie ma sensu się powtarzać. Co do ewentualnych błędów - zwałam je na konto wersji testowej i wierzę, że wersję, którą otrzymają kupujący, będą dopracowane do ostatniego detalu.

Jedno jest pewne: jeśli chcecie, aby Wasze dziecko dobrze się bawiło, poznało ciekawe opowieści, a do tego miało frajdę z zabawy z komputerem, Mały samuraj (i inne opowieści) będą strzałem w dziesiątkę. A teraz muszę Państwa pożegnać, gdyż, jak wspominałem - zbikowałem i idę popelnąć rytualne seppuku pod wieżą ciśnienia. Sayonara!



Obzydliwy okrę wplynął swoim statkiem do portu.

W-ACTIO

Producent:
Davidson

Wymagania:

Windows 95, CDx2, 486,
8 MB RAM, 256 kolorów

Dystrybutor:

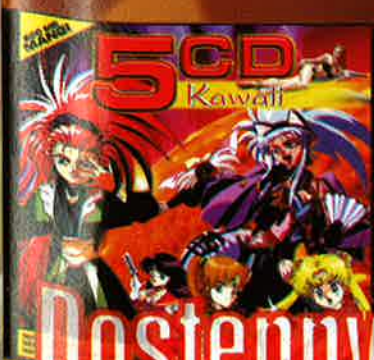
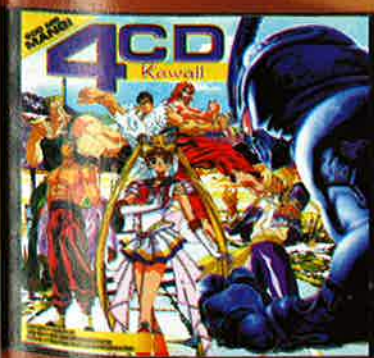
CD Project
tel. (022) 250-703

Internet: <http://www.david.com>

INFO



WIDZISZ TO?



anime! anime! anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

100% SEX!!!
Prima Aprilis!

ISSN: 1428-5884
INDEX: 338091

愛

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME Cena: 4,95 zł

Nr 8/88 (9)
Kwiecień 1988

Shin-Nen-Kai`98

Bubblegum Crisis

Power Rangers

Kiss

Dragon Half

Neon Genesis Evangelion

Neon Genesis Evangelion © Gaijin Project Edo TX Tokyo JAPAN



Dostępny w Kioskach w całej Polsce

Pan Anatol szuka wyjścia...

Smok Anatol i Tajemniczy Zamek

Smok Anatol to w zasadzie młody smoczek - junior. Zamiast klasycznej jamy zamieszkuje skromny pokój, ale za to dysponuje potężną wyobraźnią. Dzięki niej model zamku stojący w pokoju Anatola zamienia się w prawdziwą, gotycką budowlę wypełnioną na dodatek zagadkami, które Anatol musi rozwiązać zwiedzając poszczególne komnaty.

KRZYSIEK KALISZEWSKI



Tak pokrótce przedstawia się fabuła najnowszej gry edukacyjnej prezentowanej w Polsce przez firmę AOK Productions zatytułowanej Smok Anatol i Tajemniczy Zamek. Gra nie jest jednak produkcją polską. Autorem dzieła jest firma LCSi wyróżniająca się na całym świecie właśnie w dziedzinie oprogramowania edukacyjnego. Dlaczego - nie wiem. Szczerze mówiąc, Smok Anatol nie wywarł na mnie najlepszego wrażenia. A oto dlaczego:

Przede wszystkim dźwięk i grafika. Poziom obydwóch jest przyzwoity, ale na kolana nie rzuca. O ile jednak mogą docenić włożony w to wkład pracy, to z pewnością oprawą programu nie muszę się zachwycać - nie sprzyja temu przede wszystkim niedbala kreska i rozmyte kolory - styl ostatnio dość popularny w książkach i programach dla dzieci. Być może powodzenie tej formy świadczy, że komuś jednak się to podoba, jednak z



pewnością do tej grupy nie zaliczam się ani ja, ani spore grono moich znajomych, którzy mieli okazję podziwiać Anatola w akcji. Jeszcze gorzej jest z obsługą i zasadami rządzącymi programem. Idea gry to coś przypominającego połączenie Zagadek Lwa Leona i Incredible Machines. Każda z komnat zamku



oraz jego otoczenie to plansze, w których Anatol musi wykonać konkretne zadanie korzystając z odpowiednich akcesoriów. Jednak w przeciwieństwie do wymienionych pierwowzorów, aby przejść do następnego planszy, nie musimy

koniecznie "zaliczyć" poprzedniej, a nawet rozwiązanie postawionego przed nami zadania nie jest nagradzane żadnym komunikatem. Po salach przemieszczamy się dowolnie. W każdej chwili istnieje możliwość rezygnacji z realizowanego właśnie zadania i wędrowki gdzieś dalej. Poziom stawianych przed nami zadań również daleki jest od doskonałości. Np. w pierwszej komnacie (zamkowy podwórzec) Anatol musi ułożyć arbus na katapultcie i strzelić nim w czarownicę, posadzoną na tarczy zawieszony nad ceberkiem z wodą. Nieszczęsna babcia powinna oberwać w głowę i wpaść do ceberka, a później (pewnie "w nagrodę") dziecko może kliknąć na niej i zobaczyć, jak się podtapia. "Umorálnia" to oczywiście w stopniu niesamowitym, będąc doskonałą wodą na młyn oszołomów głośzących oglupiającą rolę gier komputerowych. Nie powiem, sam lubię od czasu do czasu krwistego deathmatcha w Quake'a, ale przecież Anatol jest grą dla dzieci do lat dziesięciu "rozwijającą wyobraźnię, umiejętność rozwiązywania problemów i myślenie analityczne", jak głosi hasło reklamowe na pudełku.

Faktycznie, myślenie analityczne trzeba rozwinąć dość mocno, by domyślić się, o co chodzi w niektórych zagadkach. Do tego "pomaga" nam sposób obsługi. Zdejmując przedmiot z paska u góry ekranu (techniką drag&drop, tak jak w Incredible Machines) spodziewamy się, że będzie można położyć go w dowolnym miejscu puszczając przycisk myszy. Tymczasem po wykonaniu tej czynności możemy kilkakrotnie poklikać sobie gdzie chcemy, a i tak wybrany



przedmiot pojawi się w zupełnie innym miejscu (przy czym o ilości kliknięć decyduje przypadek). Idea "Anatola" jest świetna. Niestety jednak, co mnie bynajmniej nie cieszy, wykonanie znacząco odbiega od niej



poziomem. Według informacji umieszczonych na pudełku program został nagrodzony przez pisma CD ROM Today i HOME PC Magazine, więc być może się mylę, ale widziałem napprawdę wiele programów edukacyjno-rozrywkowych zarówno rodzimej jak i zachodniej produkcji, reprezentujących wyższy poziom. Ostateczna decyzja należy jednak do czytelników.



Wymagania: Windows, 4 MB RAM, VGA, karta muzyczna	Producent: LCSi
Internet: nie ma	Dystrybutor: AOK Productions (012) 6366200

INFO

Super matma

Matma jest Super

Edukacja matematyczna to rzecz trudna. Raczej nie sposób pozwolić tu sobie na potraktowanie zagadnienia jako zabawy, ze względu na bezwzględność (coż za piękne autologiczne sformułowanie) zasad rządzących tym przedmiotem. Jednakże firmie Optimus Pascal udało się tego dokonać, choć zakres wiedzy oferowany przez program "Matma jest super" nie wykracza poza granice podstawówki.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

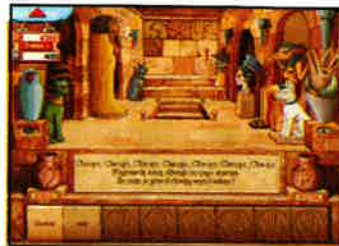
Jeżeli w ogóle można mówić o jakichś wadach programu, to jest to jedyne co tu dostrzegłem, z tym, że większego zakresu i tak nie oferuje żaden podręcznik poza encyklopedią matematyczną (polecam - nawet definicję równania kwadratowego można przedstawić w niezrozumiały sposób, w czym autorzy rzeczonoego podręcznika mieli naturalne zdolności). Więc tak naprawdę - wad nie ma.

A co z zaletami? Otóż tych jest sporo. Na początek atrakcyjna oprawa "multimedialna" - charakterystyczny wyróżnik programów edukacyjnych Optimusa. I tym razem nie byłem zszokowany, gdyż wysoki poziom grafiki oraz (co trafia się znacznie rzadziej) umiejętne dobró głosów, to było to, czego oczekiwałem. Ale mimo braku zaskoczenia, wszystko to i tak

robi wrażenie. "Akcja" programu to fabularna historia, w której celem gracza jest uratowanie świata antycznego przed zakusami złej Ewki i jej brata Jaśka, którzy nie cierpią tytułowej matmy i pragną jej się pozbyć w najprostszy z możliwych sposobów: niszcząc świat, a dokładniej świat antyczny. Gracz z kolei będzie musiał rozwiązywać zadania matematyczne, by zniwieczyć



ich zakusy i zatriumfować samemu. W trakcie podróży w czasie odwiedzimy państwo Azteków, starożytną Grecję, Atlantyde i egipskie piramidy. Tryb "wycieczki" oferuje nam poziom trudności kształtujący się w okolicach 3 - 4 klasy szkoły podstawowej, jednak wybierając zadania specjalne, spotkamy się także z zadaniami na wyższym poziomie. Pytania, na jakie trafimy, są sformułowane w przystępny



sposób, z tym że spotykamy się z zadaniami podchwytliwymi, jak również z takimi, które oprócz umiejętności liczenia wymagają również szybkości i refleksu.

Poza wycieczkami po starożytnych państwach czekają nas również zmagania na statku - wehikule czasu. I to w zasadzie wszystko, co oferuje program. Wydawałoby się, że to niewiele, ale biorąc pod uwagę zróżnicowanie stopnia trudności zadań wbrew pozorom otrzymujemy całkiem sporo zabawy.

W programie wyraźnie widać, że przyłożył do niego rękę zawodowy pedagog. "Edukujące się" dziecko nie jest zniechęcane złośliwymi komentarzami w przypadku pomyłki, a sukcesy kwitowane są odpowiednimi podsumowaniami, których jest sporo, więc nie denerwuje nas usłyszane po raz setny lapidarne "wygrałeś" lub coś w tym rodzaju. Aztecka kobietka obserwując moje dokonania stwierdziła nawet że: "Super towar z Ciebie" (bądźcie pewni, że taki tekst podbudowuje), a egipska mumia Kleo proponowała mi, byśmy spotkali się na mieście po skończeniu zabawy. Mile polechtany samczy instynkt (co

najważniejsze, udało się uzyskać coś takiego bez nawet szcążkowego wulgaryzmu) zdecydowanie pomaga w nauce, a poza tym taki sposób nagradzania pełni rolę psychologiczną - wyjaśnia, że oprócz wyglądu liczy się również wiedza i w sumie to ona powinna być najbardziej istotna.

Coż - w sumie koła tu jeszcze nie wymyślono, tzn. kto nienawidził matematyki, temu nie pomoże żaden program, ale roli edukacyjnej nie można tej aplikacji odmówić. Na tyle, na ile jest to fizycznie możliwe, program zachęca do nauki matematyki, a przynajmniej nie zniechęca do niej, co i tak jest istotną zaletą i predysponuje ten produkt do



najwyższej noty. Biorąc pod uwagę fakt, że odsetek ludzi lubiących matematykę jest raczej niewielki, to "Matma jest Super" faktycznie okazuje się super programem. Optimusowi należy się więc piątka z plusem z matematyki oraz szóstka z pedagogiki - zwłaszcza, że ich dzieło rekomendowane jest przez Ministerstwo Edukacji Narodowej, co samo w sobie jest reklamą lepszą niż jakakolwiek recenzja.



Wymagania: 486 DX, 8MB RAM, CDx2, Windows 3.x/95	Producent: Optimus Pascal
Internet: http://www.opm.pl	Dystrybutor: Optimus Pascal tel. (033) 117571
INFO	

POP STAR

Wannabe a Pop Star

Gwiazda piosenkarska nie ma łatwego życia. Nie dość, że musi wciąż zdzierać gardło do przygłuchawej publiczności, to na dodatek góra szmalu przesłania jej normalne życie i powoduje uzależnienie od mercedesów, willi z basenem i tym podobnych, nikomu niepotrzebnych, rzeczy. A i "sex & drugs & rock'n'roll" też nieco wyczerpuje... Nieco inaczej sprawa ma się z managerem grupy, który organizuje życie artystyczne gwiazdy i zbiera za te kilka telefonów pokazne, obanderolowane pakiety zielonych papierków. Jeżeli macie ochotę zostać kimś takim i zabrać się za wypromowanie własnego zespołu muzycznego, czym prędzej zasiadajcie do ciekawego programu muzycznego Wannabe a Pop Star.

ANDRZEJ SITEK

Z premedytacją napisałem "programu muzycznego", ponieważ Wannabe a Pop Star umożliwi nam nie tylko organizację przedstawień naszej grupy muzyków, ale i samodzielne "zaprojektowanie" przeboju oraz przygotowanie jego finalnej wersji w studio nagraniowym. Ponieważ program przeznaczony jest raczej dla szerokiego koła odbiorców, jego obsługa nie sprawia żadnej trudności. Pewne uproszczenia ograniczają co prawda możliwości Wannabe a Pop Star, ale umożliwiają w zamian przyłączenie się do zabawy całej rodziny, a nie tylko wysoce skomputeryzowanych osobników spędzających przed świecącym blado monitorem 24 godziny na dobę. Kiedy odpalicie już płytkę, obejrzyście logo Attica i czółówkę programu, Wasze oczka ujrzą zieloną łączkę z pasącą się spokojnie krówką i kilkoma

charakterystycznymi budynkami, które są niczym innym jak wytwornią, gdzie najwspanialsze pomysły muzyczne zostaną obleczone w formę. W każdym razie uważnie spoglądajcie na krówkę. Pocięzne to zwierzę nie tylko ogolaca okoliczne pagórki z trawy, ale i mówi ludzkim głosem, ba - podpowiada, co należy czynić w tej dżungli music-biznesu. Niestety nie udało się zaprosić jej do dyskusji, w związku z czym to ja będę musiał pokrótce przedstawić Wam, co w trawie piszczy.

Oprócz niewielkiego budynku, który mieści Opcje (tak, tak nie śmiejęcie się - to nie ja to wymyśliłem), na szczególną uwagę zasługuje niski, prostokątny budynek przypominający garaż. Właśnie tutaj zaproszeni zostaną na przesłuchania muzycy-amatorzy, z których skompletujecie swój "band". Po krótkim intrze

znajdziecie się w środku studia, gdzie, stoi już perkusja, gitara elektryczna oraz basowa, a także syntezator i mikrofon, w który będą dmuchać wasi potencjalni wokaliści. Jeżeli klikniecie teraz na konkretny instrument, powyżej pojawi się kolorowa ramka z uśmiechniętymi facjatami w środku. Są to osoby, które zgłosiły się na przesłuchanie i spośród których wybierze tę jedyną, waszym zdaniem najlepiej brzącą sobie z instrumentem, ewentualnie preferującą styl gry, który wam odpowiada. Właściwie ciężko określić możliwości naszych "grajków", bo wykonują oni jedynie kilka standardowych rytmów i dopiero podczas nagrań dowiecie się, jakim repertuarem i potencjałem dysponują. Jeżeli okaże się, że wokalista nie sprawdzi się podczas sesji nagraniowej, będziecie musieli jeszcze raz skompletować cały zespół, bo nie da się tak po prostu pozbyć jednego, niezbyt dobrego członka ekipy. Musicie więc bardzo dobrze przyjrzeć się i przysłuchać waszym kandydatom. W tajemnicy dodam, że skłonności muzyczne określa również dość jasno strój osoby.

Macie zespół - świetnie! Teraz tylko jakaś wpadająca w ucho nazwa dla grupy i zabieramy się do wysmażenia hitu, który zawojuje listy przebojów. Na ekranie pojawi się specjalne menu-ramka, która przypomina arkusz kalkulacyjny z Excela. Jednak zamiast wpisywać masę cyferek, musicie jedynie kliknąć w odpowiednim miejscu. Po prawej stronie znajdują się symbole poszczególnych instrumentów - jak widać, możecie zaznaczyć wybrany fragment utworu i określony instrument, wybierając odpowiadającą Wam melodię. Jeżeli np. chcecie rozpocząć utwór od ostrej partii solowej na "klawiszach",

wystarczy kliknąć dwa razy na pierwszy sektor od góry, i w menu, które się pojawi, wybrać jedną z pięciu proponowanych melodii. Oczywiście zanim dokonacie tego dzieła, możecie każdą przez chwilę posłuchać i zdecydować się na tę najbardziej pasującą do założonej przez was formy utworu. Pamiętajcie jednak, że niektórzy

muzycy po prostu grają określony styl muzyki i np. z faceta preferującego Dance nie wyciśnięcie metalowych brzmień. Oczywiście przeważa tu pop, jednak jeżeli dobrze wybierze Waszych muzyków, uda się zorganizować zespół, który będzie obracał się w klimatach dance, hip hop, brit pop. Nie są to style, które kocha cała nasza młodzież, ale powiem wam na ucho, że po kilku godzinach wysiłków miałem zespół grający ostry "metalowy" rock. W każdym razie składajcie swoją piosenkę, a kiedy będzie gotowa - kliknijcie na drzwi. Po chwili pokaże się w nich gruby facet z cygarem w gębie, który zaproponuje porządne nagranie w profesjonalnym studio. Jeżeli się zgodzicie, czeka Was rajd długą drogą limuzyną i kolejna przeróbka piosenki. W Studio możecie już dowolnie wyciszać poszczególne instrumenty w trakcie nagrania oraz dodać masę efektów specjalnych. Jeżeli np. stwierdzicie, że wokal brzmi nieco słabo, wystarczy wspomóc go fajnie brzmiącym chórem damskich głosów (pięć kombinacji). Oczywiście owo wspomaganie może trwać dowolnie długo i w dowolnym momencie utworu. Może się również zdarzyć, że facet na perkusji nie za bardzo sobie radzi. W katalogu Drums czekają już na Was ogniste sekwencje bębnowe, które wymiotają diabły z piekła. O ile więc stór nie nadepnął Wam w dzieciństwie na ucho, z gotowych sampli można ułożyć sobie całkiem fajną piosenkę. Już to samo w sobie jest fajną zabawą...

Jeżeli dokonacie dzieła i uważacie, że macie hit - pora promować go oraz zespół na koncercie. Publiczka szaleje, na wokalistę leżą góry śmieci, głosniki wyją jak opętane. Warto obejrzyć animację, bo są naprawdę niezłe. Tuż po koncercie Wasze pierwsze notowanie. Czy zmieściliście się w TOP 20, jeżeli tak, to tylko pogratulować! Jednak to nie koniec - nawet jeżeli się zmieściliście, Waszym zadaniem jest wspiąć się na sam szczyt, co na pewno potrwa - a więc do dzieła...

Wannabe a Pop Star to ciekawy, przystępny dla każdego program. Dobrze zaprojektowany graficznie, okraszony masą zabawnych animacji, zawierający bogate biblioteki sampli zapewni dobrą zabawę dla dzieci i starszych. Jeżeli ktoś chce sprawić swoim miliuśkim ciekawy prezent, to Wannabe a Pop Star świetnie się do tego celu nadaje. Proponuję czym prędzej zajrzeć na naszą płytkę i przekonać się o tym samodzielnie...



Producent:
Attica Interactive Ltd.

Wymagania:
486 MB RAM Win 95,
SB, mysz

Dystrybutor:
Attica Interactive
tel. (0044) 1865791346

Internet: <http://www.attica.com>

INFO

Wielka podróż Bolka i Lolka

Bolek i Lolek - Pamiątki z podróży

Na naszym rynku zdobyło już odpowiednią pozycję kilka firm zajmujących się produkcją oprogramowania edukacyjnego dla dzieci. Obecnie swoją najnowszą produkcją dołączyła do nich Aidem Media. W związku z przeprowadzonym ostatnio przez TVP 1 plebiscytem na najlepszą dobranockę wszech czasów, zakończonym zwycięstwem Bolka i Lolka, wydawnictwo pt. "Bolek i Lolek - Pamiątki z podróży" ma wymierną szansę na komercyjny sukces. Powódów ku temu jest więcej, bowiem program nie tylko bazuje na popularności dwóch dobranoczkowych bohaterów, ale oferuje też własne rozwiązania uatrakcyjniające zabawę. Powiedzmy jednak na początku, z czym to się je.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

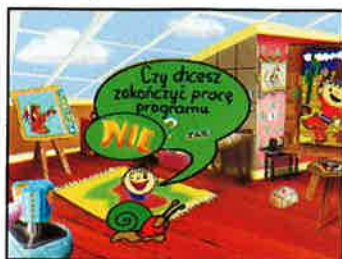
Otóż Pamiątki z Podróży to aplikacja dla dzieci w wieku powiedzmy do pięciu, sześciu lat - z tym, że w przypadku tego audytorium spełnia on wówczas rolę edukacyjną.

Natomiast jego propozycja rozrywkowa przeznaczona jest praktycznie dla wszystkich ("puzzle" z przyjemnością układałem sam - na najwyższym poziomie trudności wymagają one pewnego wysiłku umysłowego nawet od dorosłej osoby). Oprawa graficzna jest, jak na mój gust, trochę zbyt jaskrawa, ale nie razi zbyt mocno, tym bardziej, że dzieci podobno lubią "przesadzone" kolory, co można zaobserwować w ich pracach. Zresztą właśnie kolory są

"motywem przewodnim" programu, który oferuje aż trzy rodzaje zabaw z barwami, które pokrótce omówię.

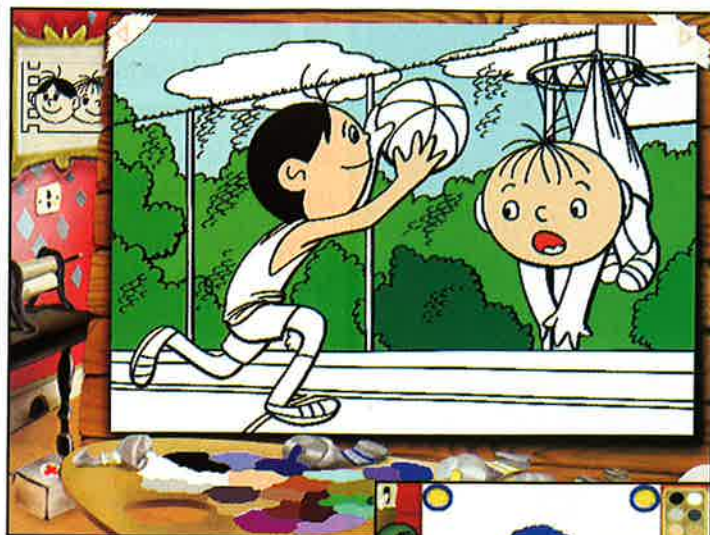
Szkiecy z podróży to moduł, w którym dziecko może kolorować rysunki z kadrami z filmu Wielka podróż Bolka i Lolka. Jest to ponad pięćdziesiąt obrazków, przy czym kolorowanie nie jest tu czynnością mechaniczną. Program "mówi" do dziecka głosem któregoś z bohaterów, wydając mu polecenia (co do użycia odpowiedniego koloru), komentując czynności itp. Komentarz głosowy towarzyszy zresztą każdej z zabaw wchodzących w skład programu.

Kolejnym modulem są Portrety przyjaciół. Jest to również kolorowanka, oparta na podobnych zasadach co poprzednia, z tym że tym razem do pokolorowania jest dwadzieścia postaci. Przy każdej z nich program zwraca się do dziecka z sugestiami na temat tego, którą część ciała czy ubrania pomalować, i jakim kolorem, reagując jednocześnie na prawidłowe i błędne wykonanie zadania. Ostatni moduł "kolorowankowy" to piętnaście



obrazków, na których można umieszczać gotowe elementy, tworząc własną kolorowankę.

Oprócz roli edukacyjnej, program pełni, jak już wspominałem, funkcję rozrywkową. Na zabawę z Bolkiem i Lolkiem składają się trzy gry: puzzle (które tak naprawdę są układanką z kwadratów, gdzie brakuje jednego elementu, a gracz przesuwając klocki w



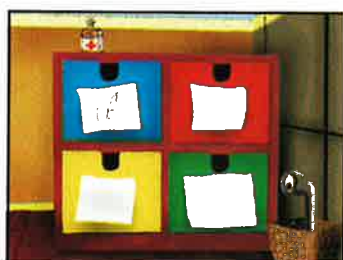
obrębie "ramki" stara się ułożyć z nich obrazek - wiem, że brzmi to mętnie, ale po rzuceniu okiem na screen



wszystko się wyjaśni), memo, czyli zabawa w odkrywanie par obrazków, oraz "Puzzle na czas", które są zupełnie inną formą gry: kwadratowy obraz podzielony jest na mniejsze kwadraty, po czym znikają one z ekranu, a w rogu pokazuje się jeden;



należy na nim klikać, po czym kliknąć w odpowiednim polu siatki, w którym powinien się on naszym zdaniem znaleźć. Oczywiście elementy w rogu szybko znikają i zastępowane są innymi, co utrudnia zabawę. Wszystko to w zestawieniu daje aplikację przyjemną w odbiorze i nawet (co zdarza się nagminnie w wypadku



konieczności zrecenzowania programu dla namłodszych) nie razi infantylnością. Dlatego też z czystym sumieniem mogę polecić ją rodzicom, którzy pragną sprawić dziecku prezent służący jednocześnie do nauki i do zabawy, a na dodatek równie dobry w obu aspektach.

Wymagania: Windows 95, 8 MB RAM, VGA	Producent: Aidem Media
Internet: nie ma	Dystrybutor: Aidem Media (058) 3487549
INFO	

Zupełnie Nowe!

**DART GAME:
JESZCZE LEPIEJ NIŻ KOMPUTER?**

Mały chyba receptę na oderwanie maniaka gier komputerowych od hłasza. Najbardziej nawet uzależnieni redaktorzy CD-Action bez słowa szemrania, zamiast grać w Quake'a II, stawali przed zawieszoną na redakcyjnej ścianie tarczą, z lotką w ręce i dziwnym błyskiem w oku. Co więcej urządzenie odzywało się do nich elektronicznymi dźwiękami i do tego samo podliczało zdobyte z trudem punkty, oczywiście gdy udało się Yediemu trafić w tarczę (jak widać bestia ma w trzewiach komputer). Rzecz to bardzo przydatna. Szczególnie gdy weźmie się pod uwagę fakt, że Lord Yabol liczy tylko na palcach i myli się przy tym okrutnie.



Zabawa z tarczą w biurze była tak przednia, że postanowiliśmy zaprezentować wam kilka wariantów urządzenia.

Po pierwsze Black Jack (8 gier w 80-ciu wariantach) świetnie nadający się do zawieszania na ścianie.

Po drugie Star Light.

Po trzecie Executive's Dart Game (nieoceniony na biurku szefa - nie będzie się biedak waleśał po biurze przez dobrych kilka tygodni!)

Wszystkie wymienione wyżej Darty sprzedaje Multi Comp z Kudovery Zdroju 57-350, skrytka pocztowa 43.

• ZŁOTY TOMB RAIDER

Fanów TR ucieszy inicjatywa Eidos Interactive, które zamierza wkrótce wydać grę TR w wersji Gold. Będzie ona wzbogacona o dwa nowe etapy: Unfinished Business i The Shadow of the Cat. W pierwszym Lara odwiedza Atlantydę, w poszukiwaniu pewnego artefaktu Obcych. Drugi rozgrywa się w mieście Khmoon. W momencie gdy czytacie te słowa, zestaw powinien już być dostępny w zachodnich sklepach.

Ciśnienie

G rę spod znaku miecza i topora, gdzie okuci w stal wojownicy ścierać się będą w śmiertelnej walce, zapowiada młody, silny oddział Kiwi Software. Jak zapowiada nasz człowiek, który z narażeniem życia wydobyl zwój pergaminów z zamkniętej na cztery spusty i chronionej elektronicznie wieży, w której zakapturzeni twórcy wykują grę, możemy spodziewać się przełomu na miarę Virtua Fighter.

CZARNY IWAN

Oszalomić ma nas przede wszystkim potwornie silne uderzenie wizualnej strony projektu, a dla bardziej wyrafinowanych i wymagających umysłów - zaawansowana AI przeciwników i olbrzymia paleta ciosów oraz combosów. Na chwilę zatrzymam się jeszcze przy tym wątku, bowiem SLAY w dziedzinie uśmiercania i zagłady ma stać się podobno naszym nowym mistrzem. Kto uwielbia finezję technik w Virtua, a brakuje mu brutalności, jaką oferował MORTAL KOMBAT, być może odnajdzie w Slay ślady najlepszy wzorców. Oczywiście można będzie spuścić przeciwnikom tradycyjny, prosty i skuteczny łomot, ale kto popracuje uczciwie na joyu lub klawiszach, osiągnie mistrzostwo, które pozwoli pokonać przeciwnika strategią, a nie waleńiem w "czerep rubaszny".

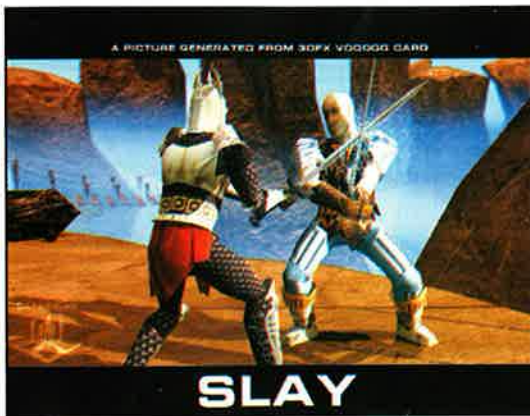
O co w tym wszystkim chodzi, mam nadzieję wyjaśnić już wkrótce, gdy gorąca płytka trafi do moich spracowanych rączek, dodam tylko, że w trakcie walki możecie spodziewać się, iż wojownicy gubić będą po celnych, silnych ciosach frag-

menty zbroi (choćby puklerz czy naramiennik), co oczywiście osłabia zawodnika i wymusza zmianę taktyki. Finał walki to po prostu najlepsza szkola surowego mięsa. Zwycięzca ma prawo pozbawić przegranego głowy. W trakcie gry możecie również spodziewać się, że właściwie wykonane cięcie usunie jegomościowi wystające elementy ciała (kto nie lubi, skorzysta z opcji, która pozwala ominąć takie krwawe widoczki). Oczywiście, aby wszystkie te walory nabrały odpowiedniego smaku, konieczna jest właściwa widowiskowość pojedynku. Zadbano o to w najdrobniejszych detalach. Giera będzie obsługiwała akcelerator gra-



dreszki rozkoszy. Tak przy okazji dodam, że wspomniane, tajemnicze określenie "systemy cząsteczkowe" to, bardzo

matycznie sceneriach (popracowano również nad widowiskowymi efektami atmosferycznymi). Gra będzie oczywiście pracowała w wysokiej rozdzielczości, a jeżeli nasycicie się kolorowymi obrazkami, ogłuszy Was jeszcze ponad 40 minut dynamicznej, marsowej muzyki (w zmiennych, nieco psychodelicznych klimatach). Oczywiście nie za-



ficzny. Wygenerowane scenerie i postacie w oparciu o nowy engine "Bastard 3D" i takie efekty specjalne jak iluminacja Phong, teksturowanie perspektywiczne, odbicia i cienie liczone w czasie rzeczywistym, mgły i systemy cząsteczkowe, pozwolą cieszyć oczęta obrazkami, które na pewno wywołają emocje, a u niektórych

upraszczając, efekt, który osiągamy w Quake, strzelając z rakiety Enforcerowi w twarz. Właśnie ten mięsny fajerwerk w odcieniach szkarłatu to takie male i przyjemne coś, dzięki czemu gra się lepiej.

Jeszcze tylko telegraficznie kilka słów o najważniejszych rzeczach.

Oczekuje nas ośmiu zawodników (np. Wiking z potężnym toporem, Rycerz z dwu-siecznym mieczem itd.), dla każdego z nich przygotowano ponad 100 animacji ruchu. Zobaczymy je na 16 odmiennych kli-

braknie trybu multiplayerowego. Protokoły IPX i TCP/IP oczekują już na "pajaki". Giera współpracuje z Diamond Monster 3D, Matrox Mystique, S3 Virge, a przyszłościowo również z Ati 3D Rage, Riva 128 i Pyramid 3D, 3D Blaster. Zespół walczy już nad grą od ponad roku. Zamknęci w ciemnych komnatach ascenci łączą delikatne nitki kodu z komputerową grafiką. Być może już w połowie Anno Domini 1998 ich dzieło ujrzy światło dzienne. Czy spodobać się nam średniowieczne starcia na miecze i topory? Dowiemy się już wkrótce.

SLAY
Gathering/Kiwi software

Panowanie i podbój

Ledwo co StarCraft zagościł na sklepowych półkach, a już szykuje mu się konkurencja w postaci Dominion. To znaczy taka była pierwotna nazwa gry, przemianowanej następnie, po pokazaniu przez 7th Level praw do jej dystrybucji ION Stormowi, na Dominion Storm. Nowy "właściciel tytułu" dorzucił coś jeszcze w kwestii nazwy programu i obecnie cudo to przygotowuje się do ekspansji na rynek jako **DOMINION: Storm Over Gift 3**. Co o tym przedsięwzięciu wiadomo, poza powszechnie znanym faktem, że szefem ION Storm jest sam twórca Wolfenstein, Doom i Quake'a - John Romero?

ALLOR

Otóż będzie to kolejny RTS, tyle że z paroma bajerami - bez tego zresztą nie miałby najmniejszych szans na powodzenie. Przede wszystkim, jako że jest to szczegól widoczny już na pierwszy rzut oka, grafikę podciągnięto do rozdzielczości 1280x1024. Nie podejmuję się wprawdzie wskazać osobników, którzy bez problemu mogliby coś takiego obecnie odpalić na swoich maszynach, ale za roczek, przy ogólnie spadających cenach monitorów, procesorów i czego tam jeszcze - kto wie? Jest to zresztą dla grafiki w grze tylko górna granica - nic



nie stoi na przeszkodzie, by w opcjach wybrać nieco mniejszą ilość widocznych na ekranie pikseli.

Poza rozdzielczością pozytywne wrażenia ma zapewniać również dbałość o szczegóły - animacje składają się bowiem z prawie stu tysięcy wygenerowanych wcześniej klatek, a co to znaczy, nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Nie zapowiada się jednakże, by był



to koniec atrakcji. Sterowanie jednostkami będzie na tyle rozbudowane, by umożliwić ustalanie tras przemarszu, stref patrolowania czy nawet samodzielne przeprowadzanie przez odpowiednie ekipy zwiadu. Dużo większy nacisk polo-

żony zostanie na zwykle niedocenianej piechocie, która zostanie dodatkowo wyposażona w parę środków transportowo-bojowych, łącznie z poduszkiwcom czy przenośnym urządzeniem teleportującym. Transport jest tutaj o tyle ważny, że w ciężkim rynsztunku o przemarszu przez góry tudzież wodę nie ma właściwie co marzyć, a bić się przecież trzeba wszędzie. A co najciekawsze, część zadań

mają wykonywać za nas poszczególne dowódcy, gdyż, jak słusznie uważają twórcy, rozwalanie wroga jest znacznie przyjemniejsze od zabawy w niańkę.

DOMINION: Storm Over Gift 3 7th Level/ION Storm



A skoro już o bitwie mowa... O dominację walczyć będą trzy zróżnicowane rasy, każda ze specyficznymi dla siebie jednostkami oraz galaktyczni najemnicy, czyli mieszanina Ludzi, Scorpsów i Darkensów połączonych jednym szczytnym celem przejęcia władzy. Środkiem do tego prowadzącym jest zdobycie jak największej liczby kolonii i takie ich rozbudowanie, by po pierwsze same przetrwały, a po drugie przyczyniły się do upadku innych. Przeciwstawić się także będzie trzeba nie do końca przyjaźnie nastawionej flocie czy faunie właśnie zasiedlanych planet, ale od czego jest takie na przykład energetyczne ogrodzenie? Inna sprawa, że wymaga ono kabli zasilających ze znacznym strumieniem elektronów. O energię będziemy musieli się również troszczyć w przypadku wszystkich budynków. I w ogóle trzeba zachować tu czujność, bo nic nie wpływa równie demoralizująco na morale co mały wirusik w oprogramowaniu elektroni czy wraży osobnik z obcęgami...

Zapowiada się więc całkiem smakowicie. W każdym razie na gości z ION Storm warto mieć oko, bo w końcu, jakby nie było, imć Romero jeszcze niczego do tej pory w swojej karierze nie schrzanił, a i w tym wypadku na "mój pierwszy raz" z jego strony się nie zanosi...

Zupełnie Nowe!

POLICJA KONTRA PIRACI

Policjanci Wydziału ds. Przestępczości Gospodarczej Komendy Wojewódzkiej Policji we Wrocławiu i Komendy Rejonowej Policji Wrocław Śródmieście przeprowadzili kolejne działania przeciwko dystrybutorom nielegalnego oprogramowania komputerowego.

Kontrola, która przeprowadzono na wrocławskiej giełdzie



komputerowej doprowadziła do zatrzymania 7 osób rozprowadzających pirackie płyty. Największą popularnością cieszyły się programy użytkowe, encyklopedie i katalogi multimedialne, programy do nauki języka, oprogramowanie



systemowe. Sprzedawcy to osoby młode, w wieku od 16 do 22 lat, uczniowie szkół średnich. Każdy z nich miał przy sobie kilkadziesiąt płyt, ogółem zabezpieczono prawie 500 CD-ROM-ów z nielegalnym oprogramowaniem.

•POLSKA STRONA O GRACH!

Od niedawna rozpoczął działalność w sieci Internet polski site dotyczący gier komputerowych - STREFA GIER, bo o nim mowa, znajduje się pod adresem <http://www.games.numen.pl>



www.games.numen.pl. W serwisie znajdziesz opisy gier, pliki do ściągnięcia, listę 10 najlepszych gier oraz wiele innych ciekawostek. Zapraszamy do odwiedzin tej strony!

•NOWOŚCI Z INTERACTIVE MAGIC

Firma zapowiada dwie nowe gry. Pierwszą jest Vanger's (premiera w locie). Rozgrywaną się w przyszłości dynamiczna gra akcji powinna nieść tak zwolenników symulacji, jak i strategów oraz fanów strzelanek. Znajdujemy się na powierzchni obcej planety, którą eksplorujemy za pomocą "Mechoses" - czyli czegoś w rodzaju czołgów. Są one jednak o tyle uniwersalne, że mogą też poruszać się w wodzie (tzn. pod wodą) oraz w powietrzu. Ponadto widoki, jakie ujrzymy siedząc za sterami, będą niewiarygodnie dobre, niesamowicie "detailed" i zmienne. Do ich stworzenia użyto



Zupełnie Nowe!

zupelnie nowej metody (zblizonej do voxel spaces ale znacznie udoskonalonej), a teren ma byc generowany losowo). Po prostu obca planeta w caly krasie, z masa roznych efektow: geologiczno-pogodowych: plazma, magma, kurz, mgla, dymy itp.

Druga produkcja jest Spearhead - symulacja czołgu M1A2 Abrams. Akcja rozgrywa sie w Afryce, a gracz - przy jeździe czołgiem - bedzie mogl korzystac ze wsparcia artyleryjskiego, tudziez wspomagany bedzie przez inne pojazdy nazemne (Bradley, Hummers itp.) i powietrzne (A-10, Cobra, Apache). Data premiery - nieznan.

• PROFESJONALISCI DO SCENARIUSZA

Red Storm Entertainment zawarł umowę ze znaną fionom sf autorką Anne McCaffrey (serie Restores, Freedom's Landing, Freedom's Challenge itp itp.) na scenariusz gry komputerowej, która ukaże się w 1999 roku.

• THUNDERCHROME

To wysciogówka firmy H+A. Siedem samochodow, 5 torow na kilku roznych stopniach trudnosci oraz bogaty wybor kierowcow, a takze wspolpraca z akceleratorami grafiki, to tylko czesc atrakcji oczekujacych na gracza. Premiera - w okolicach kwietnia.

• Z COIN-UP NA PC

Fujitsu Interactive zapowiada pc-towe wersje znanych samochodowych gier: Min. Battle Arena Toshinden 2, Fatal Fury 3 i Daniss Gaiden. Wszystkie te gry wspolpracuja z akceleratorami grafiki.

• FALLOUT 2

Interplay oficjalnie potwierdzil, ze trwaja prace nad sequelem tej znakomitej gierki. Wiadomo tyle, ze akcja bedzie rozgrywala sie jakies 50 lat po wydarzeniach opowiedzianych w pierwszej czesci. Zachowane zostana podstawowe zasady gry z Fallout 1 (tzn. system prowadzenia rozgrywki), ale naturalnie gra zostanie wzbogacona o sporo wiekszy obszar do spenetrowania, dojdą tez nowe bronie i "charaktery". Poprawi sie AI komputera, ulepszone zostanie system prowadzenia walki. Po 50 latach swiat w Fallout, podniósł sie juz z nuklearnej zagłady, ale nadal szalące tam zorganizowana przestepczosc (choć bardziej cywilizowana - są juz np. kontrolowane przez małe kasyna, gdzie można oddać sie hazardowi). Pojawily sie nowe miasta, ale jednoczesnie straszą ruiny dawnych metropolii (np. San Francisco), gdzie nadal mozna znalezc cos ciekawego... lub napotkac nieciekawych osobnikow o agresywnym nastawieniu. A skoro są miasta, to bedzie mozna np. uzywac samochodow, by skrócić sobie czas wredrowki... Data premiery - nieznan.

• EARTH2140 +

Fanów tej gry ucieszy fakt, ze TopWare juz na dniach wyda (dostepny takze w Polsce) pakiet z dodatkowymi misjami. Wiecej o nim - za miesiac (byc moze juz w dziale Recenzje?).

• OUTWARS

To gierka, nad która pracuje Microsoft i SingleTracs. Gra łączy akcje, strategie, a takze symulacje walk zespolow ludzi i maszyn. Wykorzystuje tez akceleratorzy grafiki.

• ADIEU PENTIUM...

Intel straszy, ze zakonczy produkcje procesory Pentium jeszcze przed koncem tego roku. Ale bez strachu - bedzie produkowal Pentium II... a i w magazynach Pentiumkow dlugo jeszcze nie braknie!



Sita światła

Dobra, wiem. Produkt ten zapowiadałem już w listopadowym numerze GDA (Nadchodzi...

3Dfx). Wtedy jednak dysponowaliśmy tylko jego rolling demkiem i materiałami prasowymi. Dziś mamy już playable demo (które powinno znaleźć się - o ile producent się zgodzi - na Cover CD) i dużo większą ilość danych, warto zatem powrócić do tematu, bo gierka jest tego jak najbardziej warta. Naszym zdaniem zapowiada się spory hit pod każdym względem. Mowa tu o Incoming "Lux et Robur" (czyli "light & strength"). Ta niesamowita strzelanina przypomina mi nieco G-Police (jeśli chodzi o grafikę i zasady), co jak dla mnie jest już wystarczającą rekomendacją - ale uwaga: program Software PLC pod wieloma względami jest lepszy! Dlaczego?

UGLY JOE

Po pierwsze akcja gry nie rozgrywa się na ograniczonym kopulami terenie miast. Miejsce akcji jest bowiem cała planeta. Mówiąc ściślej - mamy do dyspozycji sześć odrębnych (i różniących się grafiką) światów. Lot nad bardzo ładnie oddaną urozmaiconą górzystą krainą daje naprawdę niesamowite wrażenia! A jest tam i Arktyka, i Kalifornia, Kenia, Księżyc... Nie ma się już tego poczucia

klaustrrofobii (choć w G-Police akurat to wrażenie było jak najbardziej zamierzone). Po drugie liczba misji - jest ich coś około 65. Po trzecie dysponujemy ogromną ilością pojazdów,



w których możemy sobie pobarażować. Helikoptery, poduszki, czołgi, samoloty, okręty, wyrzutnie rakiet... Do wykorzystania dano nam też np. stacjonarne działka przeciwlotnicze czy inne wieżyczki strzelnicze. W znakomity sposób uatrakcyjnia to przebieg gry, bo wraz ze zmianą pojazdu czy stanowiska bojowego modyfikacji ulegają również cele naszych misji i sposób ich realizacji. Misje, nawiasem mówiąc, podzielone są na kampanie. Można też grać w trybie "ar-



cade" (ze sporymi możliwościami definicji czym walczymy, przeciwko komu itp. - cool!). Nie zapomniano o trybie multiplayer (dla 8 graczy). Tu z kolei mamy dostęp do trzech odmian gry: Body Count - niszczymy wszystko co można; Defense Force - bronimy swoich struktur przed atakami innych graczy; Team Play - gracz walczy przeciwko innemu graczowi wspomaganemu przez pojazdy sterowane przez AI. Dzięki możliwości podziału ekranu na dwie części (split screen) można grać w multi-trybie nawet na jednym PC-cie! Co więcej - gra nie jest TYLKO typową nawalanką, są w niej zawarte elementy strategii, tzn. samo naciskanie spustu nie jest wystarczającym gwarantem zwycięstwa. A wszystko to "pod-



ponujemy (niezależnie od rodzaju pojazdu) tylko dwoma systemami broni. Pierwszym jest zwykle jakieś działko laserowe lub plazmowe z Nielimitowaną amunicją. Drugim są najczęściej inteligentne (i limitowane) rakiety (choć nie tylko one) - inteligentne na tyle, że wystarczy tylko odpalić je gdzieś w kierunku wroga, a na pewno znajdą sobie to, w co warto przygrzać. Ponadto wrogów jest na tyle dużo, że nie ma mowy o jakichś fizycznych pojedynkach. Po prostu grzejemy z działek we wszystko, co pojawi się w zasięgu wzroku, a że nieprzyjaciel roi się jak mrówki, którym rozwalono mrowisko, to zwykle nie pudlujemy. Pod tym względem dużo bardziej podobalo mi się G-Police.

Minimalna konfiguracja jest raczej wygórowana: P-133 (wskazane jest mieć P-200, lub Pentium II), 16 Mb Ram, naturalnie W'95, no i akcelerator, bez którego kompakt z grą możecie wykorzystać np. jako podstawkę pod kufelki piwa. Ale na podstawie tego, co już widziałem, wiem, że na pewno do gry warto się przysaść na dłużej. Jej oficjalna premiera na Zachodzie planowana jest na 9.04.98, zatem już wkrótce powinna pojawić się u nas w pełnej wersji. Wtedy nastąpi "zachwytyw ciąg dalszy".

Taka jeszcze ciekawostka. Otóż z pewnym zdziwieniem zobaczyłem recenzję (!!!) Incoming w pewnym polskim piśmie i to już... jakiś czas temu. Co w tym dziwnego? Otóż to, że jej producent (jak wynikało z naszych ustaleń) jak dotąd nie wysłał jej NIKOMU w Polsce do testów (nawet w beta-wersji) i naturalnie nie można dostać (jeszcze) tej giery w zachodnich sklepach. Męczy mnie więc za wodowa ciekawość: na podstawie czego powstała ta recenzja...

Incomig "Lux et Robur" Software PLC

Fantazja na siódmkę!

Nareszcie! - rzecz by można. Po konsolowych sukcesach na całym świecie, hit z platformy Sony Playstation jest już w drodze na PeCety! (Przypnijmy, że Final Fantasy VII jest zdobywcą pierwszej nagrody w rankingu The Milia D'or w kategorii Przygodówka/RPG). A teraz nareszcie każdy użytkownik nieporadnego "blaszaka" będzie mógł odpalić to чудо na własnej maszynie. Final Fantasy VII jest jak do dzisiaj najlepiej sprzedającą się w Japonii grą wideo na Sony Playstation. Tylko tam sprzedano jej niewyobrażalną wprost ilość - 3,2 miliona kopii. Liczby mówią same za siebie, a co mówi historia?

MR JEDI



organizacja - AVALANCHE - i to właśnie Ty walczysz w jej barwach przeciw złowrogim siłom Shinra. Gracz wciela się w Clouda - byłego żołnierza złowrogiej federacji, gdyż tylko on znając tajemnice i zasady działania wroga może skutecznie z nim

wać tu tych slugusów ciemności, zaraz przekonają się, co to znaczy wkurzyć takiego anioła jak ja! Naturalnie jeden człowiek to trochę za mało, by wy-

zwoić Wszechświat - możesz się więc spodziewać, że napotkasz w czasie swej krucjaty tajemniczych i obdarzonych niezwykłą mocą sojuszników.

Final Fantasy VII Sony Computer Entertainment/Eidos



Miłośnikom japońskiej kreski mówić chyba nie muszą, co oznacza słowo fantasy w tytule? Zresztą wystarczy spojrzeć na screeny - klasyczny design postaci w najlepszym stylu - aż miło popatrzeć. Nie zabraknie pięknych scenerii, barwnych po-

walczyć. Czy jesteś gotowy podjąć to śmiertelnie niebezpieczne wyzwanie? - phe, co za pytanie! Da-



staci, strasznych wrogów i emocjonujących pojedynków. Gra współpracuje z dopalaczami 3D i miejmy nadzieję, że będzie wyglądała równie ślicznie i biegała równie szybko, jak na konsoli.

Final Fantasy VII to ponad 50 godzin "czystej gry", ponad 120 filmowych sekwencji, dopracowanych w każdym szczególe wrogów, scenerii i bohaterów, nieliniarnej fabuły, krótko mówiąc: wszystkich miłośników RPG, przygody, szybkiej akcji i silnych wrażeń czeka nie lada uczta. Jako przystawki, na zaostrenie apetytu, polecamy: 9 dostępnych charakterów, specjalny (Active Time Battle System) sposób prowadzenia walk, subquesty i "gry w grze", multikamerowe ujęcia podczas walk i odpowiednio dramatyczno-klimatyczną muzykę. Już niebawem recenzja na łamach CD Action! Yo!

Zupełnie Nowe!

• RAJD PRZEZ AMERYKĘ

GT Interactive wraz Engineering Animation Inc. i Sports Car Club of America tworzą grę Trans-Am Racing. Będzie to symulacja jazdy samochodami z lat 1968-72 (w tym Pontiac Firebird, Chevrolet Camaro i Boss Mustang FBI) po amerykańskich autostradach z możliwością mojej demokli przeciwników. Data premiery - nieznana.

• PAŁY W DŁOŃ!

Bejsbolowe rzecz jasna. W grze Mike Piazza's Strike Zone, autorstwa GT Interactive, łączącej elementy realistycznej symulacji i typowych zręcznościówek. Premiera jeszcze w tym roku.

• MALI ŻOŁNIERZE

Hasbro i DreamWorks Interactive pracują nad dwiema różnymi grami, bazującymi na filmie (u nas paki co nieznany) o takim właśnie tytule. (Small Soldiers). Gierka Hasbro adresowana jest do dzieci i utrzymana w konwencji Toy Story (także pod wzg. grafiki). DreamWorksi wolą natomiast robić przeznaczoną dla nieco starszych graczy symulację walki (action-strategy).

• INTELOWSKI 3DFX

Intel zamierza wrócić wypuścić na rynek własny akcelerator grafiki, o nazwie Intel740.

• TELETURNIEJE...

...przenosi na ekrany PC-łów firma Hasbro. Póki co mówią się o dwóch takich programach: symulujący Kolo Fortuny i nieznanym u nas, a bardzo popularnym w USA, teleturniej Jeopardy. Premiera - pod koniec roku.

• MECH-TRYLOGIA

Activision rozpoczął właśnie sprzedaż MechWarrior 2: The Titanium Trilogy. Trylogia zawiera następujące gry: MechWarrior 2, MechWarrior 2: Ghost Bear's Legacy i MechWarrior 2: Mercenaries. Rzecz jasna są to wersje wykorzystujące 3Dfx.

• NOWE KREATUREY

Mindscape pracuje nad sequelem Creatures, o mało oryginalnej nazwie Creatures 2. Wiadomo tyle, że znacznie udoskonalono algorytmy symulujące życie naszych podopiecznych. Można też będzie przenieść swoją postać, stworzoną w pierwszej części, do wykreowanego w sequelu świata.

• THE BEST!

Interactive Magic chwali się, że ich gra, Industry Giant, to najlepiej sprzedawany tytuł w Niemczech, w lecie 1997. Gra ta to ekonomiczno-handlowy RTS, przypominający krzyżówkę Capitalism z Constructorem. Swoją drogą ciekawe co najlepiej sprzedawało się w Finlandii, 13.03.1998, pomiędzy 14:00 a 14:33?

• MARSZ DO MOSKWY...

...w najnowszej grze firmy I-Magic (Road to Moscow). Jest to RTS osadzony w realiach II wojny światowej. Zawiera 1 kampanię i 12 dużych scenariuszy. Ale ponadto gra bliższa jest typowej strategii, niż RTSowi. Czyżby więc kolejny przedstawiciel RTS?

• HASTA LA VISTA - GTA!

Ministerstwo Sprawiedliwości w Brazylii oficjalnie zakazało dystrybucji w tym kraju gry Grand Theft Auto. Wszystkie dotąd sprowadzone egzemplarze mają być usunięte ze sklepów, zaś próba jej sprzedaży ma być karana grzywną w wysokości około 8000\$. Dodajmy, że jest to już druga (po Carnageddon) gra, która nie może być sprzedawana w tym kraju. Ministerstwo uzasadnia swoją decyzję tym, że gra



Historia traktuje o pewnej diabelskiej korporacji - Shinra Inc., która znalazła sposób na pozyskiwanie energii z całych planet i zamierza użyć jej, aby zapanaować nad Wszechświatem (no proszę - jedna planeta już nikomu dzisiaj nie wystarczy). Stawia jej czoła może tylko jedna



Zupełnie Nowe!

gloryfikuje przemoc, zło i przestępstwa, trywializuje zabójstwa i oswaja młolachów z przemocą. A wy narzekacie, że nie chcemy puszczać dema Wet...

• NOWY SOJUSZ

Blue Byte Establishes zawarło umowę z amerykańską firmą o nieco dziwnej nazwie "Murder of Cows" (ale gdy dodamy, że firma ta ma siedzibę w Teksasie, to wszystko staje się zrozumiałe... niemał). W każdym razie będzie ona robić dla BB grę o nazwie Shadowpact, wykorzystując przy tym engine z Extreme Assault i Incubation. Wiemy tyle, że powinna się ona pojawić w końcu tego roku. Swoją drogą - teksańskie tempo!

• CIEKAWY ZAKUP

IGN zakupiło od Epic MegaGames engine do gry Unreal. I pewnie szybciej znajdziemy jakąś swoją grę niż my urzemy Unreala w sprzedaży.

• DUKE NUKE'M NA EKRANY!

Możemy na razie powiedzieć tyle, że wskutek zawartych umów niejaki Dukepowianin już niedługo pojawi się na ekranach kin i odbiorców TV. Tak jest, ma być film na podstawie tej gierki! Producenci nabrali wody w usta i wydusili z siebie tylko tyle, że film będzie "niepoprawny politycznie". Przekładając to "z polskiego na nasze" możemy spodziewać się sporej ilości juchy i przemocy...

• WING COMMANDER TEŻ

Tak jest - wszystko wskazuje, że gra zostanie zekranizowana! Ba - nawet rozpoczęto już zdjęcia... Ciekawe czy zagra tam Mark Hamill?

• MANALINK

Jak już zapowiadaliśmy multiplayer update do Magic: The Gathering - Manalink jest dostępny do downloadu (www.gathering.net) przez wszystkich szczęśliwych posiadaczy Spells of the Ancients... i nie tylko! Okazuje się bowiem, że udostępniono go również graczom nie dysponującym dodatkkiem SoA!

• NAZYWAJ MNIE TWÓRCĄ...

Interesujący sposób uzyskania świeżych pomysłów na gry wykorzystuje Cyclone Studios. Nazywa się on "Czego zyczą sobie klienci". CS zapowiada, że stu spośród zgłoszonych ludzi zostanie oficjalnymi "game-designerami". (s)Twórcza gier - czy to nie brzmi wspaniale?!

• POSZUKIWANY, POSZUKIWANA

Activision zapowiedziało chęć wyboru stu graczy gier FPS oraz stu graczy "erteesowych", w celu przeprowadzenia Testu Gry Wielograczowej Równowagi (w oryginalnie: Multiplayer Play Balancing Test) ich nadciągającej hybrydy: Battlezone.

• BETATESTERZY WANTED!

Turbine Entertainment, developer nadchodzącego Microsoftowego pogromcy Ultimy Online - Asheron's Call (Zew... Asherona?!?) poszukuje betatesterów. Taak - jest szansa, by zobaczyć ten gorący tytuł.

• I RRRRAZI!... EM

Sierbia ogłosiła zamiar skonsolidowania Polyplusa, Dynamisu i Front Page Development w jeden "organizm", nazwany - całkiem stosownie - Sierbia Sports. Co ciekawe, indywidualne studia producentów pozostaną na dawnych miejscach, a "stare" nazwy nadal będą pojawiać się na boxach gier. Tym

W poszukiwaniu utraconego raju

Werze Diabło obok za chwytów nad produktem wybuchła żywa dyskusja, a raczej kłótnia na temat zakwalifikowania owej gry do konkretnego gatunku. Role-playowcy parskaniem i wielkim oburzeniem reagowali na nieśmiałe próby przypięcia jej etykiety z napisem RPG, natomiast miłośnicy pozostałych "genrów" z równym oporem nie chcieli przyjąć Diabło do "swego" rewiru.

JASPIN

Problem rozwiązano w najprostszy z możliwych sposobów - przyjęto, iż gra jest mieszanką różnych gatunków (RPG, przygodówka, lupanina...) i takim mianem zwykło się ją określać. Myślę, że przez podobną drogę przejdzie, będąca jak na razie w fazie testowych powijków, gra Gauntlet, jednak zważywszy na szlak przetarty przez Diabło, gatunkowy spór powinien zakończyć się znacznie szybciej, jeśli w ogóle takowy powstanie.

Twórcy Gauntleta określają swój produkt jako action adventure, ale ja na podstawie materiałów oraz screenów mam co do trafności tej charakterystyki bardzo duże wątpliwości. Zresztą sami osądźcie, ale przedtem wyobraźcie sobie akcję osadzoną dokładnie w roku tysięcznym, gdzie zagubione i ukryte skarby oraz za-

pomniane, porośnięte warstwą kurzu królestwa są na porządku dziennym i w żadnym z tubylców nie wzbudzają większego zdziwienia. Nie można w tej grupie pominąć tajnych organizacji, których cele są nieco bardziej wyszukane i praktyczniejsze niż naszych dzisiejszych partyjniaków. Weźmy na przykład Bractwo Mrocznych Poszukiwaczy, które przetrzepuje świat z zamiarem odnalezienia sekretnego manuskryptu znanego pod nazwą Book Of Hexplore. Zachciało im się zaczerpnąć źródła Boskiej Wiedzy, by wykorzystać ją w w sobie tylko znany, ciemny sposób. Wymieniona księga niczym wojskowa mapa topograficzna objaśnia, jak trafić do biblijnego Ogrodu Eden, w którym owa Wiedza się znajduje. Mi osobiście samo odnalezienie Edenu by wystarczyło i nie krzyczałabym o żadną wiedzę, której posiadanie przeważnie oznacza duże kłopoty. Ale wracając do niecnych zamierzeń Bractwa, nie można zapomnieć o czterech bohaterach - ochotnikach, którzy postanowili uratować Księgę przed łaknącymi potęgą zwojami mózgowymi członków Bractwa i nie pozwolili im na wcielenie ich planu w czyn. Powodzenie szlachetnej misji zależy jak zwykle tylko i wyłącznie od gracza.

Tyle, jeśli chodzi o "tło historyczne" Gauntleta, którego scenariusz, jak można się łatwo domyślić, został zaczerpnięty z literatury bardzo bliskiej gatunkowi fantasy. Spoglądając na przygotowującą się do ataku grę pod innym kątem, czyli, w jaki sposób całkiem ciekawa fabuła została przekonwertowana na język maszyny, można



wysunąć klarujący się dopiero wniosek, iż zapowiada się całkiem niezła zabawa. Kąt widzenia terenu, przypominający Diabło, powinien zainteresować



miłośników tejsze gry, ale oczywiście i inni znajdą jakiś haczyk, który przyciągnie ich do Gauntleta. Kontrola czterech różnych postaci, które można wybrać spośród szesnastu dostępnych, ujmujący za religijne serce scenariusz, 10 poziomów i 200 map składających się na całą krainę do "przetupiania", krajobrazy zaśnieżonych, pełnych Yeti europejskich lasów i wypalone pustynie Bliskiego Wschodu powinny zadowolić każdego miłośnika przygody, walki i RPG. Dołączony generator potworów, bronie, lecznicze butelczyny oraz skarby skrzętnie zbierane do plecaków zwiększają szansę na nieco dłuższe przetrwanie drużyny gra-

czą w średniowiecznym, pełnym niebezpieczeństw świecie. Intuicyjny interfejs oraz w pełni funkcjonalna i z prawdziwego zdarzenia grafika 3D nie wymagająca żadnych sprzętowych dopalaczy powinna rozjaśnić szerokim uśmiechem twarzyczki wszystkich sfrustrowanych swymi S3 Virge'ami i tym podobnymi klonami. Jak na razie to wszystko, a może aż wszystko, co powinno przyciągnąć ludzi do monitorów z migoczącymi screenami Gauntleta. Twórcy namierzając cel, którym są główni adresaci gry, zawężają ich krąg do miłośników action adventure oraz RPG, ale myślę, że odnosi się to do większej części populacji graczy. Jak na razie, dźwigając przepastny bagaż nadziei i oczekiwania jakie niesie ze sobą Gauntlet, pozostaje nam niecierpliwie oczekiwać na jego premierę. Wtedy poznamy o nim całą prawdę.

Ps. Starsi gracze pamiętaj! Pewnie grę na automatach i C-64 o identycznym tytule? Też odchodziło ostre łojenie w podobnych klimatach... Czyżby remake?

Gauntlet Ocean



BUGRIDERS

THE RACE OF KINGS



Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

MAXIMUS

FORCE



Zupełnie Nowe!

NA RAMIĘ BRONĲ, W KOSMOS PATRZĲ!

Faceta odpowiedzialny za sukces X-Winga i Tie Fightera, który rwniez umocnił swe łapki w pracy nad Machwarriorem 2 ma zamiar ponownie podbić serca graczy swoim nowym pomysłem, który powinien ujrzeć światła dzienne w lutym



1998 roku (tu nas zapewne nieco póniej). Dzentałmen, o którym mowa, znany jest jako Edward Kilham, natomiast jego nowy produkt, Armored Command zostanie wypuszczony na rynek pod szyldem znanej (i lubianej) firmy Take2 Interactive.

Przed nami kolejny produkt z serii RTS, ale tym razem potyczki, w których my będziemy wcieli prim, będą rozgrywać się w najgłębszych i najciemniejszych przestrzeniach kosmosu. Obecność obcych jest chyba



oczywista, ale chyba nie tylko dlatego, że czasu, w jakim przyjdzie nam walczyć, sięgają roku 2910. Fanatycy akcji muszą zakasać rękawy i wziąć się do roboty, gdyż zapowiadany jest prawdziwy międzygwiazdny armageddon rzucony w sam środek trójwymiarowego wszechświata. Do wypełnienia czeka 4B zrnicowanych misji, które będą powiązane ze sobą inteligentną i niebuzinkową fabułą. Aby przeżyć w tym obcym i nieprzyjaznym dla rasy ludzkiej



środowisku, trzeba będzie co jakiś czas odwiedzać tajemnicze i niezbadane planety zapełnione po brzegi naturalnymi bogactwami oraz niestety gdziegdzie możliwe będzie wykrycie obecności obcych cywilizacji, przeważnie niezadowolonych z racji brudzenia im na ich terenie.

Ci, którzy nie poradzą sobie od razu z ciężącymi na ich barkach obowiązkami, będą mogli na początek wziąć na tapetę misje treningowe, które powinny zmienić mięczaków w twarde łacoby, którym miastraszna będzie niezbyt przyjemna walka z obcymi w nieprzyjaznym otoczeniu dzikich i nie okielzanych planet.

Juz niedługo będziemy mogli zerknąć się z gotowym Armored Command, a nawet na wstępną ocenę trzeba będzie jeszcze trochę zaczekać. Narazie pozostaje nam tylko podglądać screeny

Świat w strugach wody



znowuz grozi nam powódź! Zbliża się kolejna Wielka Fala! Kolejna Wielka Fala strategii w czasie rzeczywistym. Tak tak, znowu stan "erteesowej" wody w naszym przed-glądzie niebezpiecznie zbliza się do poziomu alarmowego! Ot, weźmy chociażby Plaque czy DOMINION: Storm Over Gift 3. Jednak czy musimy wpadać w panikę?! Może jednak nie ma potrzeby ewakuowania się z zagrożonych terenów?! Zamknięcia się w lodowce?! Zakończenia - lub chociaż prób zakończenia (w jakiś tam sposób) swego komputerowego życia?! Otóż - za-prawdę powiadam Wam - nie warto! Bowiem aż tak źle nie jest. Po pierwsze: zbliżająca się fala składa się z - tak-zwanych-prze-ze-mnie "wywoluowanych RTS-ów" - ich twórcy wiedzą, że kolejny klon G&C juz po prostu nie przejdzie; po drugie: pomysł z ewakuacją nie jest wprawdzie taki zły, jednak jest jedno małe ale... Tak na dobrą sprawę nie ma dokąd pryskać: ONE dorw

nas wszędzie! I po trzecie wreszcie: nie wiem jak Wy, ale ja z komputera żywcem nie zrezygnuję. Za nie! Tak mi depomóż Pentium (or higher)!

SHERRY'F

No tak. Pentium (or higher) pentiumem, a nowy ertees - erteesem. I coż powiecie - otóż znowu zmuszony jestem po-



wtórcy sakramentalne stwierdzenie, pojawiające się nieodmiennie w tego typu tekstach: "jego twórcy zapewniają



jednak, że akurat ich dzieło będzie inne, niepowtarzalne, wyjątkowe etc...". I znowu małe



Riverworld. Pozwolę sobie mniemać, iż właśnie w tym

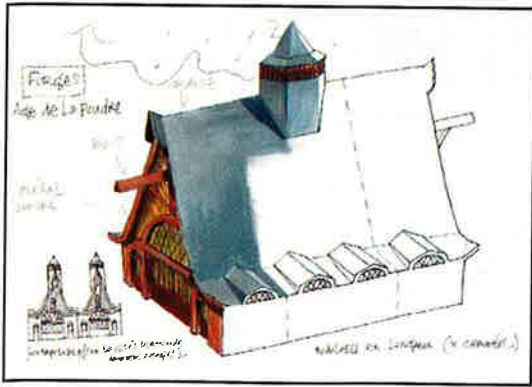


ma być strategią w czasie rzeczywistym, która wyniesie się na (aktualnie osiągalne) szczyty finezji i obejmie tron tego gatunku.

momencie jasnymi stały się nawiązania do tragicznego "końca życia", czyli mówiąc prościej: śmierci. Bowiem - jak juz zapewne załapali co bardziej zorientowani w produktach klasycznego SF - tytuł i klimat gry ściśle łączą się nie z czym innym, jak z rewelacyjną prozą Phillipa Jose Farmera. Ten człowiek zaś jest bezpośrednio odpowiedzialny za wymyślenie i późniejsze zobrazowanie Świata Rzeki - zresztą właśnie za to otrzymał prestiżową nagrodę Hugo. Dla tych, którzy nadal niewiele łapią, wyjaśnienie: otóż istnieje kraina, która jest doliną niekończącej się rzeki. Nie byłoby może w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że jej "mieszkańcami" są ludzie dość



specyficznego rodzaju. Dokładniej: ludzie martwi! Hmm - to jest: niezupełnie martwi, raczej - "duchy" wszystkich żyjących kiedykolwiek na ziemi. Każdy, kto umrze przenosi się do Świata Rzeki. Co zaś za tym idzie, "żyją" tam wszyscy, którzy juz



nie żyją. Takie życie po życiu. Eeeech... zakończmy lepiej te "śmiertelno-życiowe" dywagacje. Istotne jest, że coś takiego w ogóle istnieje.

No właśnie: istnieje... Istnieje "wolna" kraina, w której żyj...ekhh - po prostu: są ludzie. Ha! - sielanka? Ależ skąd: co to, to nie! Oto bowiem pojawia się jakieś, bliżej niesprecyzowane, zagrożenie, coś - niezbyt wiadomo co - się wydarza i już mamy zadanie do wykonania. A jest nim konieczność przeprowadzenia rekonkwisty pozostałej części krainy i zarazem "zabezpieczenia" przeszłości, te-żejniejszości i przyszłości Ziemi. Poważne zadanie! Nic dodać nic ująć! Chociaż... jakby tak lepiej się przyjrzeć, to nie bardzo wiem, gdzie w tym wszystkim

znaleźć poddanych, prowadzić mądrą politykę wykorzystania surowców i przeprowadzić swoje "stadko" za eteryczną rączką przez 11 "wieków technologicznych": od kamienia po uran i dalej... Dlaczego? Nie wiem. Wiem natomiast, co mi



to przypomina. Otóż w tym akurat aspekcie Riverworld to niemalże kopia Age of Empires. A z drugiej strony konieczność dokonywania wynalazków stawia przed oczyma "mamunię" wszystkich gier strategicznych: Civilization. I tu cieka-



miejsce na walkę. Nie rozumiem - nawet - z kim. Z innymi martwymi? No dobrze. Ale w jakim celu... Przestrzeni życiowej jest aż nadto - ta dolina się nie kończy! Zresztą nieistotne - przyjmijmy: jest jakaś wojna. Aby w niej zwyciężyć, trzeba będzie

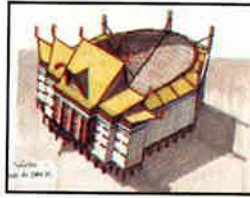
wostka: do wynalezienia i wykorzystania w grze są dosłownie setki w pełni animowanych przedmiotów i pojazdów. Setki...! Jednak tego, jak ogólnie smakować będzie ten koktajl, nie chcę nawet próbować zgadywać. Tym bardziej, że grafika ma być potężnym atutem Riverworld. Powiem krótko: wszystko w 3D! Począwszy od realnego, renderowanego terenu po stworzone za pomocą "motion capture" postacie - wśród tych ostatnich wiele person historycznych. Całość świata zaś oglądać będzie moż-



na za pomocą dowolnie "lokowanych" kamer: ma nie być problemu z przejściem z widoku "z lotu ptaka" w perspektywę pierwszej osoby...

Moim zdaniem jednak nie wszystko złoto, co się świeci: we wstępie pojawiło się wprawdzie twierdzenie: "naprawdę nietypowa, niepowtarzalna" i tak dalej, ale niestety

stanie tego fascynującego świata jako niesamowicie klimatycznego tła do jakiejś przygodówki w stylu RIVEN czy



nie jest to równoważne z konstatacją: "świetna gra"! Bowiem, wbrew pozorom rozmach graficzny (alles 3D) nie zawsze idzie w parze z jakością. Przykładowo postacie - no cóż: kiedy się poruszają, jest znośnie, jednak jeżeli stoją - przykro to mówić, ale wyglądają jak wycięte z papieru! No i zamysł. Osobiście widziałbym lepsze zastosowanie wspaniałego pomysłu Farmera niż "kolejny inny RTS", ot chociażby wykorzy-

Black Dahlia. Twórcy Riverworld postawili jednak na "strategie w rzeczywistości". Co z tego wyniknie - zobaczymy. Prawdopodobnie jednak niewiele ponad zgromadzenie po raz kolejny armii i posłanie ich w iście niekończący się bój. Co jak co bowiem, lecz jednego mogą być pewien: w tym świecie śmierć nad ludźmi nie ma władzy... a skoro tak... to jak wygrać (zakończyć) tę wojnę?

Riverworld Cryo



Zupełnie Nowe!

BÓG, MIECZ I KOBIETY

Już u zarania dziejów przodkowie nasi nieustannie walczyli z dzikimi zwierzętami czy kradnącymi zbory leśnych jagód sąsiadami. Tak narodziła się wojna i jej nieodzowny towarzysz:



siła wyższa, pragnąca ofiar czy nowych wynalazców. A na marginesie pozostawały jeszcze nie mniej istotne starania o przetrwanie naszego gatunku...

W takie oto prehistoryczne realia przeniesie nas Świt Wojen. Celem, jak to zresztą zwykle bywa, będzie przeprowadzenie jednego z trzech plemion przez różnego rodzaju przeciwności losu zgrupowane na trzydziestu z górą planszach. Z początku na śmiałków czeka głównie niedostatek żywności i jej miechęc



do przetworzenia się w coś zjadliwego: niemalo trudu kosztuje konwersja T-Rexa na coś nadającego się do zjedzenia przy pomocy drewnianych palek, choć z czasem nawet jego uda się wcielić w szeregi armii, ku przerażeniu sąsiadów i własnych tresarów (reakcje odpowiednio: po wytresowaniu oraz w trakcie). Także palki zamieniają się na coś bardziej do przetrwania przydatnego, a walka z żywnością zmienia się w walkę z sąsiadami. Nie samą walką jednak człek żyje, więc i światłem przyjdzie się nam zajmować osobiście - dzieci przemięją wszak umiejętnością po rodzicach, a po co chować lewe pokolenie?

Problemy opisane do tej pory stoją przed każdym z plemion, różnice pojawiają się dopiero w sferze wierzeń - Saurane czczą Śmierć, CroMagnoni - Niebo, a Neandertalczycy - Ziemię. W wyborze ulubieńców przyjdzie się przez to kierować głównie widokami na późniejsze noce szamanów, ale na szczęście do podjęcia decyzji zostały jeszcze przynajmniej trzy miesiące - gra ma się pojawić na półkach z początkiem wakacji.

Allor
Dawn of War
Illusion Machines / Virgin Interactive

•KATANA VS 3DFX!

3Dfx Interactive ogłosiło, że 9 stycznia br. Sąd Najwyższy stanu Santa Clara nakazał przedsiębiorstwu Sega Enterprises, Ltd dokonanie zwrotu 3Dfx-owi wszelkich tajemnic handlowych i poufnych informacji, którymi to ten ostatni podzielił się z Segą w 1997 roku. Tym samym niesfinalizowane rozmowy z lipca dotyczące użycia chipsetu 3Dfx-a w nowej generacji konsol Segi, znalazły swój finał w styczniu.

•KNOCK-OUT?

Netscape oferuje możliwość downloadowania za darmo standardowych edycji Navigатора i Communicatora! Co więcej, Communicator Professional Edition, wcześniej warte 79 "zielonaczek", nagle kosztuje zaledwie... 29! Netscape

Zupełnie Nowe!

zapowiada dalsze działania pod kryptonimem "Nieograniczona Dystrybucja - żadnych ograniczeń" - przez OEM, ISP, telekomunikację itd, etc. Ho ho - to posunięcie zapewni zapewne sytuację na tej wojnie gigantów. Co na to Microsoft?

• ZIOTA JESIEŃ

Wprawdzie jest wiosna, ale Interplay chwali się swymi jesiennymi osiągnięciami! Bo i jest, czym się chwalić - duchód z października wyniósł się na 30 milionów dolarów, gdy w większości przyznadków nie przekraczał 10. Recepta na sukces? Zdaniem CEO Briana Fargo - "wydawać gry, w które wierzymy, że są dobre". Trudno się nie zgodzić uwzględniając, między innymi, Fallout, Carmageddon czy Star Trek Academy...

• NOWA CARTA SIERRY

Sierra i Papyrus, twórcy CART Racing, zapowiadają nową grę o tej tematyce, która powinna zadebiutować wiosną 1999. Ponieważ Sierra posiada licencję na tworzenie CART-symulatorów, która wygaśnie w 2003, można się spodziewać, że nie jest to ich ostatnia carta w rękawie...

• SERCE CIEMNOŚCI POWRACA

Była sobie kiedyś taka gra action-adventure, o nazwie Heart of Darkness. Spodobała się widać ludziom z Interplay, ponieważ wykupili do niej wszelkie prawa i zamierzają wydać ją w współczesnej wersji. I to już całkiem niedługo...

• BIZNES SIĘ KRĘCI

Electronic Arts i MGM Interactive zawarły porozumienie w sprawie kilku nowych gier MGM. EA będzie ich dystrybutorem na całym świecie (poza USA). O jakich grach mowa? WarGames, Return Fire II i komputerowa wersja Jamesa Bonda.

• LANDS OF LORE 3

Westwood oficjalnie potwierdził, iż trwają już prace nad trzecią częścią tej gry RPG. Wiadomo o niej tyle, że będzie wspomaganą 3Dix'em.

• TRZECIA RYBKKA

Huronious Entertainment wypuszcza właśnie na rynek Freddy Fish 3: The Case of the Stolen Conch Shell. Gierka o tym nieco przydługawym tytule jest przygodówką adresowaną raczej do młodszych graczy.

• COŚ DLA PAŃ

Purple Moon wypuszcza już trzecią część swej gry adresowanej wyłącznie dla graczy płci żeńskiej, o nazwie Rockett's Truck Decision. Jak zawsze mowa tu o randkach, makijażu, zakupie nowych ciuchów (to akurat może zainteresować nie tylko panie, ponieważ ciuchy przed kupnem należy przymierzyć...!). My jednak wolimy Quake...

• TIMELAPSE POWRÓCI

Była sobie kiedyś taka gra przygodowa, nieco przypominająca Myst, nawet popularna (200.000 sprzedanych kopii). Jej dystrybutor planuje reedycję - po znacznie obniżonej cenie.

• WIĘCEJ GWIAZD

Ci, co kochają Stars! (a wiemy, że są tacy) - czyli ulubioną strategiczną grę Billa Clintona - Gatesa - powinni chwycić się stółu, by nie skakać z radości - jej producent, Empire Interactive, wypuścił ją w formie "twmpacka". Zestaw zawiera 2 CD, z czego jeden zawiera wersję gry stworzoną specjalnie z myślą o grze sieciowej, gdzie zresztą ta gra dostaje skrzydeł!

Faceci w kominiarkach

Sierra kontratakuj! Eeee - chciałem powleźć: Sierra znów próbuj! Próbuje odzyskać swe dawne dobre imię. Renomę, która sprawiała, że na dźwięk słowa będącego nazwą tej firmy graczom rozjaśniały się oczy... Dawne to czasy! No, ale nie o tym miałem... Tak więc: Sierra uporczywie próbuje. Wyrazem tego uporu i zarazem argumentem najcięższego kalibru wytoczonym przeciw złemu fatum ma być SWAT 2 - kontynuacja ciekawej zamysłem, lecz marniej ogółem gry opowiadającej o blaskach i ciemnościach "życia swata-komandosa".

SHERRY'F

Czyli znowu "szczytna" gra o panach policjantach? Tak swoją drogą, to Sierra ma niemalże monopol "w tym temacie": te wszystkie Police Questy, a teraz znowu SWATy... A wszędzie w nich w charakterze rzeczoznawcy i ogólnie pojętego fachowca od spraw porządku występuje ex-chief Daryl Gates (to nazwisko! grrrr!). Tym razem jednak "podgórsy" twórcy poszli jeszcze o krok dalej i w charakterze konsultanta zatrudnili praktycznie cały Los Angeles Police Department! Co więcej: 100 gliniarzy "zmu-szonych" zostało do podzielenia się głosami i fizjonomiami z dobrymi (relatywnie ujmując) bohaterami gry. Realność aż do przesady! Każdy z nich (to jest: każdy komandos) w grze opisany jest przez kilka cech, współczynników (odwaga, umiejętność współpracy itp.) oraz parę innych wyrażo-

nych procentowo umiejętności (strzelanie z Colt 45, MP5, strzelby czy karabinu snajperskiego; walka wręcz, pierwsza pomoc itd.). Ogółem składają się one na profil komandosa, wyznaczając mu również stanowisko w squadzie: przywódca, lekarz, snajper, saper, pan swego pieszka - tak tak: to ostatnie za sprawą uwzględnienia słynnej formacji K9. Co ciekawe, jesteśmy w stanie zwiększać współczynniki naszych "podopiecznych" - poprzez posłanie ich na trening. Dzięki specjalizacji - wyrobionej, przykładowo, we wspomnianej już szkółce K9, a co za tym idzie: dzięki nowemu czworolapemu przyjacielowi,



wi, znacznie wzrośnie współczynnik percepcji opiekuna - trudniej będzie takiego delikwenta zaskoczyć! Również Ci Paskudni są zróżnicowani pod względem stopnia przygotowania do spełniania swego brudnego fachu. Jako że jednak elitarnych szkół dla terrorystów w Stanach Zjednoczonych jest raczej niewiele, są to zwykle ambitni (zbyt ambitni!) samoucy. Dla równowagi jest ich również dokładnie stu. A każdy z nich różny od innych...! Lecz, co również wydaje się interesujące, mają oni znacząco odstępować od stereotypu terrorysty-psychologa, znajdującego radość w masowym



ma być zamysł (wesole przygody brygady Special Weapon & Tactic lub Tych Niedobrych) oraz... realizm rozgrywki, spajający całość wyraźnym autentyzmem. Wszystko inne zaś ulec ma daleko posuniętym mutacjom. Ot, chociażby fakt, że w "jedynce" - z powodu limitów wideo - w momencie śmierci jednego z komandosów gra kończyła się. Teraz jednak gwarantowana jest znacznie więk-



sza swoboda działania, do tego stopnia, że możesz wydać gliniarzowi rozkaz ostrzelania... innego gliniarza! Skutki takich zachowań są jednak oplakane: tracimy od razu dwóch terminatorów... Gracz jest wolny również pod tym względem, że zamiast iść "w siłę" może próbować negocjacji. W takim to wypadku powodzenie misji uzależnione będzie od tego, co i w jaki sposób zostanie powie-

dziane! Najogólniej zaś wolność dokonywania wyborów, ponoć po prostu niesamowita AI oraz rozmaite typy osobowości tak "swatów", jak i terrorystów mają dawać całkowicie nieliniowy przebieg rozgrywki: każda misja, ba! - nawet powtarzanie danej misji ma zaskakiwać i doświadczać czymś coraz to nowym! W świetle tych faktów (hmm - faktów?) przestaje nawet to, że misji jest zaledwie po 15 na stronę, przy czym rozegrać można je zarówno jako pojedyncze akcyjki, jak i w powiązanej fabularnie kampanii.

Ciekawostką SWAT 2 jest również dołączony do gry "kreator map". Ta zabawka o wiadomym, mam nadzieję, przeznaczeniu oraz możliwości gry

multiplayer do czterech graczy (tryby: współpracy i rywalizacji), także na serwerze Sierry (Sierra's online gaming service - SIGS), sprawi - również mam nadzieję - że pozostawać będzie on długo rzeczą świeżą i atrakcyjną. I - po raz trzeci - mam nadzieję, że nie będę musiał świecić oczami za ten tekst. Jak na razie jednak - czekamy.

SWAT 2
Sierra



Ulice SimMiasta

Streets of SimCity

Czasami, gdy gram w przeróżne gry strategiczne, w których rozbudowuję kolejne miasta, państwa czy podbijam królestwa i obserwuję (z pozycji władcy) wszystkie procesy zachodzące w danej populacji, nadochodzi mnie niepokojąca myśl: "co mogliby robić w wolnych chwilach poddani w komputerowym państwie, rządzone przez człowieka". Do tego typu rozważań skłoniła mnie gra Streets of SimCity, której nazwa oczywiście nie jest bez znaczenia i nie bez powodu nawiązuje do bardzo popularnej, w określonych kręgach, serii SimCity.

JASPIN.

Jesli kiedykolwiek zbudowaliście własne miasteczko w SimCity, to zapewne z przyjemnością zasiądziecie za kierownicą samochodu, który poniesie was po ulicach Waszego tworu. Powód, dla którego zostaliście

"zdegradowani" z pozycji burmistrza jednego z miast SimCity do kierowcy jest oczywisty. Mając możliwość zarobienia na chleb pracą w telewizji, z kontraktem gwarantującym wystąpienie w pięciu programach, byłibyśmy frajerami, gdybyśmy dla tych atrakcji nie porzucili papierkowej roboty w ratuszu, nie?



Ale nie jest to tak proste, jak mogłoby się wydawać. Rozpoczynając zabawę jesteście jeszcze nie znaną aktorką, a właściwie kierowcą, który próbując swoich sił w poszczególnych scenariuszach, dubluje sławniejszych od siebie i stopniowo wspina się po drabinie sławy. Prawdę powiedziawszy, gdyby nie wpleciona w grę fabuła o realizacji drogi ku sławie, w życiu bym nie pomyślała, że jeżdżąc swym pojazdem po mieście usiłuję grać jakąś rolę w filmie (a jednak...). Krajobraz jest wypełniony po brzegi zлыми chłopcami w czarnych samochodach, którzy starają się utrudnić życie nowicjuszkom - tj. Wam. Producenci programów zadbali, by znalazły się w nich wszystkie elementy, które przyciągają publiczność niczym magnes do telewizora (no, prócz seksu): przemoc, uliczne strzelaniny, pościgi. Zresztą jakby ktoś miał wątpliwości co do charakteru swojego zawodu, niech spojrzy na bajery, jakie można kupić w warsztacie do swego czterokołowego pupilka - raketnica jest podstawowym wyposażeniem. Roznoszenie paczek połączone od czasu do czasu z opróżnianiem magazynka, by pozbyć się natrętów; niby bezcelowe jeżdżenie z jednego punktu miasta do drugiego (na podstawie napisów pojawiających się na ekranie stwierdziłam, że jednak w ten sposób wypełniam

jakąś misję) czy też oczyszczanie szeregów policji ze skorumpowanych osobników - to tylko niektóre zadania, które Was oczekują...

Przyznam szczerze iż, będąc jeszcze na etapie powierzchownego czytania instrukcji, mój zapal do rozpoczęcia gry osiągał szczyty. Wspólny pomysł, wartka akcja oraz ciekawa fabuła miały mi zapewnić dobrą zabawę na wiele, wiele godzin. Wszystko się sprawdziło co do tych godzin (a nawet dłużej), natomiast gorzej było z zabawą. Na początku jeżdżenie po mieście, zbieranie paczek i odwożenie ich w odpowiednie



miejsca może sprawić wiele radości; tym bardziej, że od czasu do czasu na ognie siedzi policja czy wspomniane już czarne samochody, które hojnie szpikują wasz pojazd amunicją. Jednak przy czwartym, niczym nie różniącym się od poprzedniego scenariuszu, początkowy zapal mija jak sen złoty Salomei i zamienia się w dluugie ziewnięcie, a nawet czasem drzemkę. Możecie być pewni, iż każdy kolejny scenariusz danego epizodu będzie prawie wierną kopią swojego poprzednika, jedyną różnicą może być czas przeznaczony na jego realizację oraz wyższy poziom trudności (czytaj: więcej złych koleśi i policji). Gdy dojdzie się do pewnego punktu krytycznego, w którym po raz tysięczny należało wypełniać prawie te same czynności, nastawienie do gry ulega gwałtownej, a negatywnej zmianie. Dodajmy też, że grafika dość znacznie odstaje od tego, co widzimy w najnowszych symulacjach samochodów, co też nie wpływa pozytywnie na grywalność.

Plusy:

- rozgłoszenie radiowe
- komentarze bohaterów
- dostępne do kupienia w warsztacie zabawki usprawniające pojazd
- związek z SimCity 2000
- wstawki filmowe
- proste sterowanie, nie wymagające tygodni praktyki

Minusy:

- zabijająca monotonia
- duży poziom trudności: bardzo mała ilość czasu na wykonanie jednej misji i niedostateczna ilość pieniędzy
- słaba grafika
- brak realizmu jazdy (dla niektórych to jest plus)

Ocena:

6



zabawne, a i w niektórych przypadkach podsuwane są nam w ten sposób pewne pomysły. Trzecim, bardzo pozytywnym elementem jest muzyka, która płynie z odbiornika radiowego. Miejskie stacje nadają bardzo zróżnicowaną muzykę, od techno i jazz, aż po country; ba - są nawet reklamy i gadki prezenterów. W tym przypadku gra jest naprawdę realistyczna. SoSC ma też duży atut dla fanów SimCity 2000. Raz, że jazda po własnoręcznie skonstruowanym mieście jest bardzo atrakcyjna, bez względu na to, co trzeba wykonać, aby móc to robić. Dwa - że za pomocą tej gry można skonstruować własne miasto z gotowych elementów, bez konieczności posiadania SimCity. Ponadto w pakiecie znajduje się edytor tras.

Właściwie to Streets of SimCity nie jest ani złym, ani dobrym produktem - wady i zalety mniej więcej się kompensują, dając w sumie letnią całość. Ale, biorąc pod uwagę dołączone pakiety oraz wrażenie, jakie odnosi się w początkowych minutach grania, uważam, że obok tej gierki nie należy przejść zupełnie obojętnie. Przy czym odradzałabym ją typowym fanom typowych samochodówek. Tu zabawiają się raczej ci, którzy lubią Grand Theft Auto; no i wspomniani już miłośnicy wirtualnego miasta.

	Producent: MAXIS/EA
	Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95
Internet: http://www.ea.com	Dystrybutor: IPS Tel. (022) 6422766

INFO

A co zaliczę jej na plus? Proste i nieskomplikowane kierowanie pojazdem. To wprawdzie nie jest dobrze widziane przez osoby, które preferują wysoki realizm jazdy - ale dla typowego gracza, który chce się po prostu odreagować w jakieś grze akcji jest to zaleta. Następnym plus: w każdym programie TV wcielamy się w inną postać, a właściwie dublujemy inną gwiazdę. Co ciekawe, podczas jazdy słyszymy komentarz wypowiedziany głosem aktora, pod którego akurat się podszywamy w co bardziej niebezpiecznych scenach; mniejsza z tym - ważne, że są one bardzo



rEwolucja?

Evolution: The Game of Intelligent Life

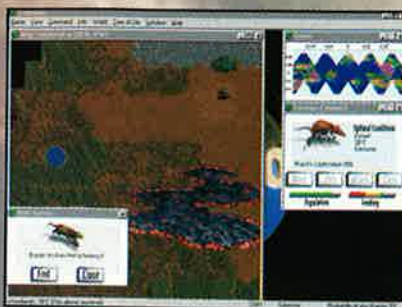
Ponad 360 milionów lat do naszej dyspozycji, ogromne możliwości działania, poczucie niemal boskiej wszechmocy... To wszystko - teoretycznie - da nam program Evolution. (Czemu teoretycznie? No cóż - zobaczcie sami...). Specjalnie piszę tu "program", ponieważ tak naprawdę trudno powiedzieć, czy jest to tylko gra, czy też już bardziej program edukacyjny, który umożliwi nam zabawę (?) w ewolucję zwierząt.

MAC ABRA

Założenie gry jest banalnie proste i jednocześnie genialne: oto początkowo mamy do dyspozycji jeden gatunek zwierząt i nadzorujemy jego rozwój przez setki milionów lat.

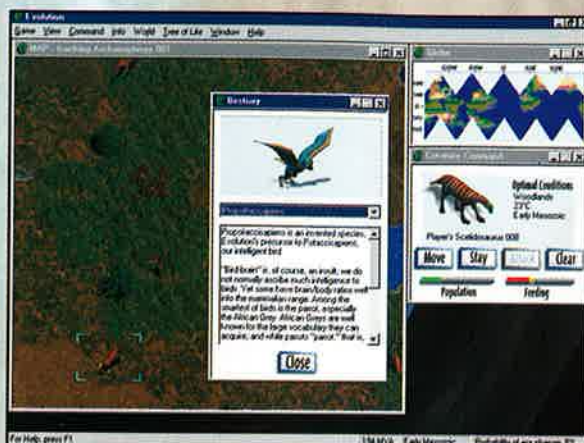
Naszym celem jest... uzyskanie istoty rozumnej. Co ciekawsze, wcale nie oznacza to, że w Evolution musimy stworzyć człowieka. Bynajmniej! Homo sapiens to tylko jeden z wariantów ewolucji, równie dobrze na Ziemi może panować inteligentny gad, ptak czy nawet i ssak, ale np. wywodzący się od... słonia. Rozumny słoń? Czemu nie - jeśli dopisze Wam szczęście i odpowiednio poprowadzicie akcję gry... Przy czym pojawienie się istoty rozumnej to cel zabawy w trybie "all game". Ale mamy też parę obszernych scenariuszy, w których za zadanie mamy np. wytworzenie pierwszego gada czy innego prassaka. Dodatkowe punkty w czasie zabawy uzyskujemy też za np. uzyskanie pierwszego ptaka, drapieżnika określonego typu, etc.

Na początku musisz dbać tylko o to, by Twoi podopieczni mieli co jeść. Gdy zwierzę nie ma problemów z pożywieniem, nie ma też kłopotów z innymi sprawami (che che) i tym samym ilość jego współbratymców stale rośnie. Możesz wtedy pomyśleć o ewolucji. A polega ona na tym, że przekształcasz część populacji w zupełnie nowy gatunek. Dodatkowo możesz też usprawniać zdolności obronno-ofensywne wybranego rodzaju zwierząt. Od gracza zależy szybkość i rodzaj przekształcenia (ale im więcej



"pary" idzie w ewolucję, tym bardziej zaniebdywane jest zdobywanie pożywienia - więc ostrożnie z tym!). W co ewoluujemy? Komputer daje nam zawsze pewną pulę stworzeń do wyboru, ostateczna decyzja zależy od gracza - powinien uwzględnić m.in. preferencje życiowe danego gatunku, aktualne warunki środowiska oraz to, co wyczynia konkurencja. Ewolucja trwa przez miliony lat, więc nie oczekujcie szybkich rezultatów. W każdym razie (jeśli w danym czasie wybrany gatunek nie wymrze z tej czy innej przyczyny), w końcu na planszy pojawi się nowe zwierzę. Ono też potrafi ewoluować, a ponadto możesz nadal przecież rozwijać wyjąciowy gatunek zwierząt w jeszcze coś innego.

Tu od razu ostrzegam, że w grze praktycznie nie ma czegoś takiego jak ewolucja alternatywna (tzn. jest ale w mocno ograniczonym zakresie).



A co to oznacza? Oznacza to, że np. nie możesz sobie stworzyć latającego krokodyla wyposażonego w skrzela i zęby jadowe, ponieważ tak sobie zamarzyłeś (a szkoda!) albo uznasz za rozumne meduzy. Bo takie zwierzęta nie istniały przecież w historii Ziemi. Przez ogromną większość czasu gra ściśle ogranicza się niemal TYLKO do odtworzenia udokumentowanego



naukowo przebiegu rozwoju realnie istniejących na Ziemi gatunków. Dopiero pod koniec, gdy stworzymy przaprzedków istot rozumnych, możemy sobie nieco (aczkolwiek) twórczo pofantazjować. Ograniczenie - jak na grę - potężne i męczące, bowiem autorzy wymagają tym samym od gracza posiadania sporej wiedzy o przebiegu ziemskiej ewolucji. Czemu? Otóż inaczej bardzo łatwo się "przejedzie". Może się po kilkudziesięciu milionach lat okazać, że wytworzone przez Was zwierzęta wymarły np. pod koniec ery jurajskiej - i finito. Nic na to nie

poradzicie. Wprawdzie można (przy pewnej dozie szczęścia i umiejętności) przedłużyć egzystencję gatunku o parę(naście) milionów lat - ale nie oczekujcie, że

np. uda się Wam "przechować" tyranozaurów do momentu, gdy na Ziemi pojawił się przodek człowieka.

Inną pułapką czyhającą na gracza jest tzw. "ślepy zaulek ewolucji". Np. dorobimy się żółwi - i co dalej? I dalej nic. Żółwie po prostu sobie egzystują przez następne miliony lat i za skarby świata nie będą chciały dalej ewoluować. Znów trzeba zaczynać robotę od początku... (o ile jest jeszcze z czego). A konkurencja nie śpi. Wyjścia są dwa. Pierwsze: zakupujemy odpowiednie lektury i pracowicie studujemy paleontologię (ewentualnie wgryzamy się w sporą bazę danych zawartą w tym programie - swoją drogą polecam). Można też - zaraz po starcie gry - zrobić zgrywkę i korzystając z zawartego w programie "drzewa życia" sprawdzić wszelkie warianty rozwoju naszych podopiecznych, zapisując sobie kolejne prawidłowe przekształcenia. Jest to jednak nudne, pracochłonne (w grze występuje ponad 170 gatunków zwierząt)... i czasem pozbawione sensu. Programiści przygotowali bowiem dla nas kolejną przykrą niespodziankę. Otóż czasem okazuje się, że interesujący nas zwierzątko mógł wyewoluować z kilku różnych wcześniejszych gatunków (tu zatem jest nieco ewolucji alternatywnej w ograniczonym przez komputer zakresie). Jeśli więc jakiś gracz uprzedzi nas i jako pierwszy stworzy dane zwierzę - to my już nie możemy tego zrobić. Musimy zatem błyskawicznie szukać innej drogi rozwoju (jeśli jest...). A jak nie ma, to co - leżymy? Prawie. Na szczęście istnieją "kły i pazury ewolucji". Ewolucja nie dokonuje się przecież w próżni! Możemy więc szybko stworzyć odpowiedniego drapieżnika lub choćby "wpisać do menu" już posiadanych przez nas mięsożerców dany gatunek zwierząt (choć np. polowanie tygrysem szablozębym na myszy zbyt sensowne nie jest...). Można nawet przejąć kontrolę nad danym drapieżnikiem na planszy i zmusić go do ataku na konkretny wytwór konkurencji! Jeśli



wykończymy wszystkie zwierzęta z danego gatunku, ten znów wraca do puli, co odpowiednio i bezwzględnie wykorzystujemy.

To naturalnie tylko jeden z aspektów ewolucji. Bardzo ważne są też warunki zewnętrzne. Świat przedstawiony w Evolution żyje. Nieustannym przekształcaniem podlega klimat i ukształtowanie terenu: wysychają bagna, wymierają lasy, dawne pustynie przekształcają się w sawannę (lub na odwrót), zmienia się kształt i położenie pra-kontynentów... i ma to wielki wpływ na losy naszych podopiecznych. Niekiedy zmiany dokonują się w sposób wręcz katastroficznie nagły - a to wybuchają wulkany albo upadnie wielki asteroid, Ziemia zderzy się z kometa lub pobliski wybuch Supernowej spowoduje prawdziwą hekatombę całej populacji... Katastrofy mogą występować w sposób losowy, ale też można ograniczyć się do tych, które rzeczywiście miały miejsce w historii Ziemi.

Teraz nieco o stronie technicznej. Grafika - w sumie niezła, możliwy jest kilkukrotny zoom mapy, zwierzęta są przyzwoicie animowane i wyglądają praktycznie tak samo, jak ilustracje w rozmaitych książkach. Nie ma tam nic



nadzwyczajnego, ale też ogólny poziom "gfx" jest zbliżony do

przeciętnego RTSa i świadczy o profesjonalizmie wykonawców. Gorzej jest z muzyką - miałem wrażenie, że składa się na nią kilka losowo dobranej akordów, trwających po około 5 minut każdy. Nie brzmi to nawet tak źle - ale ileż można słuchać jednego akordu? Z kolei dźwięki w grze ograniczają się do rozmaitych ryków, jęków, syków itp. co też na dłuższą metę robi się nużące. Cut-scenki również nie zachwycają. Sterowanie jest proste, panele przejrzyste i



funkcjonalne. AI komputera (sądząc z tempa, w jakim komputerowy gracz ewoluuje i wycina moje gatunki z planszy) jest w pełni zadowalające. Możliwa jest gra tak dla pojedynczego gracza, jak i w trybie multiplayer. Maksymalnie w grze może uczestniczyć do 5 graczy. Akcja rozgrywa się w trybie "real-time", ale oznacza to tylko tyle, że nie ma tu tur. Ci, którzy nie lubią RTSów mogą się nie obawiać - tu nie ma pośpiechu, nie trzeba jak szalony ganiać myszką (za myszką)

przeciwie - Evolution to gra, gdzie czasu mamy aż za dużo (nawet przy maksymalnym przyspieszeniu jej akcji).

Starczy go na wszelkie decyzje... i pozostanie tyle, że spokojnie będziemy mogli w trakcie rozgrywki oddać się innym zajęciom. Uznają to za wadę - bo co to za radość, gdy większości czasu gra za nas komputer, a my ograniczamy się głównie do nadzoru i ewentualnej ingerencji raz na 10-15 minut?

Evolution niestety mnie rozczarowała (jako gra). Ognorny rozmach i teoretycznie nieskończone niemal możliwości manewru w konfrontacji z rzeczywistością tracą wiele ze swego powabu. Okazuje się, że tak naprawdę to nie jesteśmy twórcami, a tylko biernymi odtwórcami tego, co już kiedyś miało miejsce. O ile jest to sensowne w programie edukacyjnym, to grze odbiera większość uroku. Z dużej chmury mały deszcz... Myślę, że tylko najzagorzalsi fani "simów" (SimLife, SimIsland, SimAnt, etc.) będą na widok tej gry skakać z radości wyżej od kangurów. Inni gracze powinni traktować Evolution raczej jako dobry program edukacyjny. Albo jako dowód, że sam pomysł, choćby nie wiem jak genialny, to jeszcze nie wszystko. Gdybyśmy miał oceniać ten program jako narzędzie edukacji, to dałbym 2-3 punkty więcej. Ale jako gra...

	Producent: Discovery Channel
Wymagania: P166, 32MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	Dystrybutor: Discovery Channel
Internet: http://evolution.discovery.com	

- Plusy:**
- oryginalność pomysłu
 - walory edukacyjne
 - interfejs, sterowanie
- Minusy:**
- nic nie tworzymy - tylko odzwiercamy
 - bardzo wysoki poziom trudności
 - tempo gry (wzmożone)
 - wymaga czasu, dużej wiedzy... I jeszcze raz czasu
 - muzyka i efekty
 - w sumie bardziej to program edukacyjny niż gra
 - spore wymagania sprzętowe

Ocena:
5



REAH

ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM

**TOTALNY
ATAK
NA ZMYŚŁY**

6 KOMPAKTÓW!

**JUŻ W
SKLEPACH!**



UWAGA! WYTNIJ!

Ten kupon uprawnia do 20 zł zniżki przy wysyłkowym zakupie gry REAH. Wystarczy go wysłać razem z zamówieniem na grę pod adres:

LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
by otrzymać grę REAH w cenie 139 zł (zamiast 159) plus koszty wysyłki - 6zł.

UWAGA: Gra wymaga mini P75, 16MB RAM, CD-ROM v4, karta dźwiękowa zgodna z Windows 95, WINDOWS 95

LK AVALON
www.lkavalon.com
tel. (017) 85 22 707



Zagadki młodego geniusza

Mystery at Graveholm

Czasami człowiek ma pecha. Wpada jak przysłowiowa śliwka w kompot. Gotujący się zresztą. Tak najprościej można opisać tę przygodówkę, którą miałem (nie)szczęście recenzować. Wystarczy, że człowiek zaścynował się Rivenem, a każda podobna gierka przypada mu w udziale... Znaczący się, nie miałbym nic przeciwko, gdyby omawiana gra przypominała Riven, ale niestety nie przypomina, a radosna twórczość "młodych geniuszy" (tak się nazywa firma!) budzi jeno litość.

ALLOR

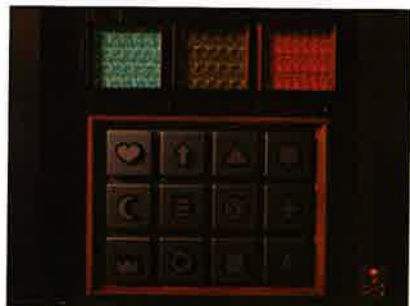
Ale nie za litowanie się mi placą. Zaczynamy od początku. Mamy przed sobą dość porządną wyglądającą grę przygodową. Fabuła jak fabuła - nic nowego. Tajemniczy dom i te rzeczy. Zagadki są wyraźnie adresowane do całej rodziny, poczynając od dzieci w zerówce, a na ich dziadkach kończąc, stąd ich poziom jest nierówny... i ogólnie niewysoki. Pierwszy objaw znamionujący nie najlepszą kondycję zdrowotną pacjenta daje się zauważyć już na pierwszej lokacji. Pianinko gra sobie jakiś krótki, góra piętnastosekundowy, kawałek jazzowo-bluesowy, w każdym razie coś w tym stylu, i gra go, gra, gra, gra... tak przez cały czas w kółko. Zanim przyzwyczaiłem się do sterowania i znalazłem wyjście z tego pomieszczenia, miałem już wszystkiego szczerze dosyć. Na szczęście przesunięcie suwaka głośności na sam dół nie sprawia mi większych trudności...

To było tak na dobry początek, ale wystarczy trochę pochodzić, by zobaczyć, że to nie koniec "atrakcji". Otóż chodzi się, a właściwie przemieszcza, pomiędzy poszczególnymi



komputera zawierającego podpowiedzi oraz umożliwiającego odblokowanie schodów - trzeba wygrać z duchami w tenisa znanego z rozpowszechnionych niegdyś gier telewizyjnych. Do tak prymitywnego zadania z powodzeniem wystarczyć powinien XT sprzed lat z górą piętnastu, ale nie - tu nawet na P200 (jakieś 400x szybszy od XT) o płynnej animacji można po prostu zapomnieć. Coś tu chyba niepełnie jest tak, jak być powinno...

W tym momencie miałem już szczerą chęć na kompletne zjechanie tego tytułu, ale w końcu był to dopiero początek całej przygody. Chcąc nie chcąc, trzeba się było nią katować dalej. No i gierka (ja pewnie też) ma szczęście, bo inaczej przeoczyłbym parę ewentualnie wartych zauważenia plusów. Największym z nich są stuprocentowo logiczne problemy czekające na rozwiązanie. Co więcej, w pobliżu każdej "znajdźki" zawsze napotkać można jakąś podpowiedź, ewentualnie rozwiązanie znajduje się na "materiałach" znalezionych wcześniej. Bardzo pomocna jest na przykład pizza z odmróżonym w kuchence mikrofalowej papierem, z zaznaczonymi rozwiązaniami aż czterech zagadek. Wiele z nich polega zresztą na dosyć prostym kojarzeniu faktów, parę



lokacjami w tempie iście żółwim. I to na sprzecznie tak na oko trzy razy szybszym od wymaganej konfiguracji minimalnej. Daloby się to znieść, gdyby nie zdarzające się etapy zręcznościowe. W przygodówce... Przykładem jest dostęp do



zawiera także, o czym wspominałem wcześniej, elementy zręcznościowe. Jak już była o tym mowa, gra wyraźnie przeznaczona jest do "użytku familijnego", stąd osoby w wieku od 10 lat wżwyz nie powinny tu mieć większych



problemów (ale tych powyżej 15 roku życia zacznie szybko nużyć). Nie trzeba się także obawiać o epatującą z ekranu przemoc - nawet dezintegracja kościotrupa nie jest żadnym widowiskiem, chyba że sama obecność ludzkiego kośćca jest dla kogoś nie do zniesienia. Wszystkie to wygląda bardzo przyjaźnie - zakładając jednak, że MaG będzie w stanie zmusić gracza, by poświęcił jej swój czas. A to może okazać się problemem, pomijając nawet niezbyt fortunny początek. Po znalezieniu bowiem jakiegoś rozwiązania czeka nas spacer przez wszystkie odkryte do tej pory pomieszczenia w poszukiwaniu czegoś nowego. Trzeba to oczywiście robić na piechotę, bo automatycznego urządzenia teleportującego twórcy niestety nam poskąpili. Pół biedy gdy nowość odkryta zostanie od razu, ale odwiedzając znane pomieszczenia, ruszając się w ślimaczym tempie rzecz jasna, któryś tam raz z kolei, można stracić cierpliwość i po prostu zrezygnować z dalszej zabawy.

Cóż, ocena nie powinna być w takich warunkach zaskoczeniem. Parę niezłych pomysłów, niezła grafika i słabiutkie wykonanie. Wypadatoby chyba zatrudnić prawdziwych programistów, a nie bawić się Macromedią (czyli programem do tworzenia multimedialnych prezentacji, za pomocą którego powołano do życia Mystery at Graveholm), bo do grania w wychodzące spod niej cuda trzeba mieć sprzęt zupełnie niewspółmierny do oferowanych - mizernych - atrakcji.

Plusy:

- logiczne problemy do rozwiązania
- parę dobrych pomysłów dla młodszych
- brak przemocy

Minusy:

- wykonanie
- słamazarność
- monotoność
- nuuuudaaa!

Ocena:

4



Producent:

Young Genius Software AB

Wymagania:

P75, 16MB RAM, CDx4, Win 95

Dystrybutor:

Young Genius Software AB
tel. +46 31155585

Internet:

<http://www.younggenius.se>

INFO

Gra w CART'y

CART Racing

Nie zdążyłem jeszcze głębiej odetchnąć po emocjach, jakie niesła ze sobą **SODA Off-Road Racing**, a już o białego biurka puknęło pudełko z kolejnym symulatorem: **CART Racing**. Smaczku całej sytuacji dodaje fakt, że obydwie te gry pochodzą z jednej rodziny, czy raczej "stajni" - Papyrusa. Krótko mówiąc - przesiadłem się z terenowego jeepa 4x4 w holid formuły C-A-R-T bez zmiany kombinezonu - "reklamodawcy", czyli Papyrus i Sierra pozostali przecież ci sami...!

GEM.INI

Od razu jednak muszę przyznać, że są to zgoła krańcowo różne gry. O ile bowiem zabawa w **SODA** miała swój jakiś, bliżej nieokreślony, lecz mimo wszystko - nieodparty urok, o tyle... No cóż, nie ma co ukrywać - **CART** jest po prostu takie sobie! I - co więcej - ocena ta podyktowana została nie jednym deprymującym całość elementem, lecz całą kolekcją większych czy mniejszych mankamencików!

A oto i "najpiękniejsze" okazy takowych: po pierwsze - tak na dobrą sprawę gra ta ma ponad dwa lata! Tak, tak - wtedy została wydana pod tytułem: **Indy Car Racing II**. Zmiany w stosunku do pierwowzoru zaś są doprawdy nieznaczne - przede wszystkim dodano obsługę akceleratorów grafiki 3D (tylko **Rendition** - sorry...), umożliwiono obsługę spod "okien", "uaktualniono" (stan z roku... 1995 - zgroza!) składy osobowe i nazwy teamów - i... to w zasadzie wszystko! Cała reszta pozostała nietknięta. Czyli wszystko już jasne: ci z was,



którzy zapoznali się z tym produktem, czy to obecnym, czy wcześniejszym - śmiało mogą zaprzestać czytania. Ale ci z was, którzy mimo wszystko skuszeni zostali ładnymi screenami, powinni wiedzieć, że w rzeczywistości nie wygląda to tak wspaniale. Owszem - jest niezłe... jak na rok 1996, ale w obliczu obecnej "przepustowości" sprzętu - jedynie tak sobie. Oprawa graficzna jest, jak dla mnie, zbyt

prosta, zbyt sterylna - zwłaszcza na torach "miejskich": większość domów to po prostu jednolicie wypełnione sześciany, z rzadka któryś z bliższych, w stosunku do toru, budynków, błysnie teksturami... Prostota grafiki zaś w parze z raczej nie najszcześniejszym widokiem z



kokpitu sprawia z kolei, że i orientowanie się w układzie toru sprawia poważne problemy. Zresztą zauważyli to nawet sami twórcy - na zakrętach "wymalowane" są bowiem na stałe ślady hamowań! Gdyby nie one, pewnie w ogóle nie wiedziałbym, jak daleko jeszcze do wirażu... Zatem - zupełnie jak w **SODA** - jedynym sensownym rozwiązaniem kwestii widoczności jest używanie **Arcade-Cam**. A gdzie w tym tak uwielbiany przez maniaków realizm?!

Skoro już o ogólnie pojętej "realności" mowa - również sprawowanie się aut następcą pewnych kłopotów. I nawet nie chodzi mi w tym



momencie o mocno nietypowy sposób zachowania się własnego wózka - być może model jazdy oddany został najlepiej jak można, Gorzej jednak (dla gracza), że inni kierowcy (przy ustawieniu ich poziomu na "realistic") są wręcz zbyt precyzyjni...! Wchodzą w zakręty idealnie na granicy przyczepności, co sprawia, że dość szybko tor przed grającym staje się pusty niczym pustynia - pozostałe bolidy są już daleko z przodu. I pozostaje jedynie gonić... co rzadko daje jakies wymierne skutki. Zresztą drobnych mankamentów graficznych i - co gorsza - merytorycznych jest w grze znacznie więcej. Ot chociażby fakt, że na jednym z torów (**Laguna Seca**) na pewnym, nie da się ukryć - dość trudnym odcinku, bolid... znika! Ot, tak po prostu - był, nie ma... o, jest znowu. Oczywiście "tylko" przy **Arcade-Cam**. Mimo wszystko to



jednak dezorientuje. Na tyle, że kiedy zdarzyło się to po raz pierwszy, z emocji przygrzmocilem autem w bandę. Ze skutkiem - jak łatwo się domyślić - mocno negatywnym... A właśnie - skutki zderzeń z innymi elementami wyścigu. Tu - przynajmniej - jest całkiem dobrze. Co prawda nie udało mi się zauważyć żadnych koziołkowań; całość "reakcji" (czytaj: rozsypywania się) aut odbywa się "w poziomie", ale ich zróżnicowanie i późniejszy wpływ na model jazdy naprawdę budzi szacunek. I gdyby tylko trafione gromem naszego samochodu bolidy nie znikaly po kilku chwilach... Innym pozytywnym aspektem gry jest liczba dostępnych "cartowych" torów - jest ich bowiem aż piętnaście! I wreszcie ostatni z elementów pozytywnych - edytor ogólnie pojętego wizerunku stajni: każdy nieszcześnie posiadacz **CART** będzie mógł - choć na chwilę - poczuć się prawdziwym menedżerem teamu.

Cóż jeszcze można napisać w recenzji TAKIEJ gry? Jedyne co nasuwa się na myśl to fakt, że zwykle co słabsze produkty tego typu ratuje opcja multiplayer. W tym przypadku jednak nie



dane mi było go spróbować - **CART** obsługuje bowiem jedynie modem i kabel równoległy. O sieciach lokalnych zapomniano... A więc także i to przepadlo.

Wreszcie - najogólniej rzecz ujmując - **CART Racing** jest pozycją po prostu niezauważalną wśród całej masy ostatnich wydań "samochodówek". Z tego też powodu marna ocena - 4. Czyli - podaję za redakcyjnym zestawieniem ocen - "można w sumie pograć na zasadzie "z braku laku...", ale nie wzbudza to większych emocji; więcej istotnych wad, niż zalet". Nic dodać, nic ująć.

Plusy:

- symulacja C-A-R-Tów
- duża ilość torów
- opcja "menedżera" teamu

Minusy:

- brak dopalania Voo-Doo
- oprawa graficzna
- słaby dźwięk
- smakuje jak dwuletni odgrzewany stek

Ocena:

4

U-ACTION		Producent: Papyrus / Sierra
Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95		Dystrybutor: LEM tel.(022) 6428165
Internet: http://www.sierra.com		

Tablica, piłka, kosz!

NBA Action 98

Większość opisywanych w ostatnich czasie gier z piłą (skrót od piłki, takiej okrągłej, a nie do cięcia drewna) w roli głównej, zajmowało się głównie kapaniem tego przedmiotu. Jakby był on cześć winny... Istnieje jednak przynajmniej parę odmian związanej z nią zabawy, i tak się przez przypadek złożyło, że mam obecnie zaszczyt przedstawić liczną czytelną publiczności sport nieco mniej, z punktu widzenia biednej piłki, brutalny, ale także widowiskowy i równie bardzo popularny.

McDRIVE

Ogólne zasady gry w koszykówkę znane są chyba wszystkim. Jednak tak na wszelki wypadek... Na parkiecie zmagają się dwie bandy ze średnią wzrostu oscylującą w granicach dwóch metrów, próbujące wrzucić biedną piłeczkę do jednego z dwóch zawieszonych na tablicach koszy, starając się przy okazji jak najskuteczniej sabotować analogiczne wysiłki przeciwników. Jest w tym całym biznesie jeszcze parę drobnych niuansów, ale nie zmieniają one zbyt wiele przedstawionego wcześniej obrazu, pozwolę je więc sobie, by nie zaciemniać, w niniejszym tekście pominąć. Podobnie jak z zasadami, ma się sprawa z najślynniejszymi w kosza rozgrywkami - każde dziecko słyszało już chyba, a przynajmniej moim skromnym zdaniem powinno, o lidze zawodowej koszykówki w Ameryce Północnej organizowanej przez NBA. Są oni Naj, nAj oraz naJ tudzież NAJ, co zresztą udowodniali na każdym kroku, choćby w czasie ostatnich Igrzysk Olimpijskich, kiedy to kolejny już raz Dream Team nie pozostawił cienia wątpliwości, kto jest w te klocki na świecie najlepszy.

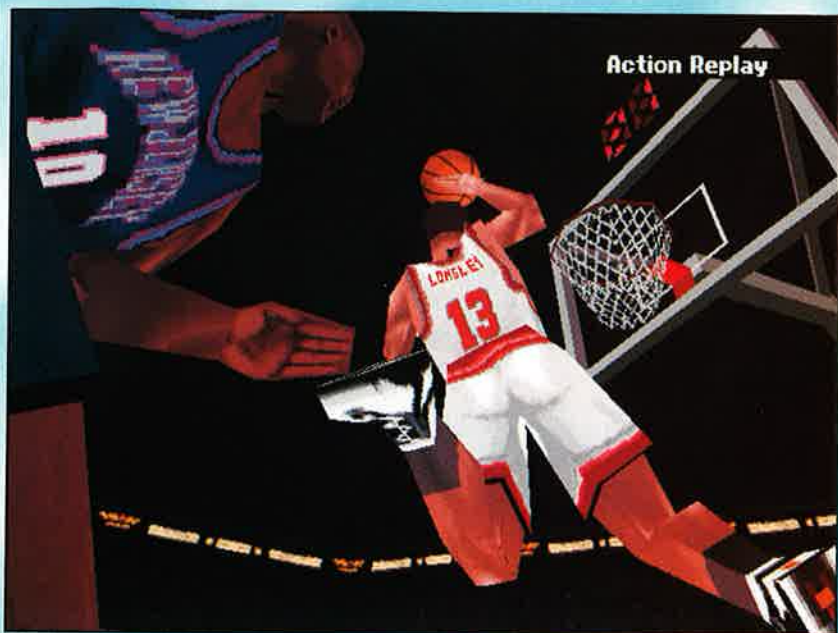
Igrzyska, przynajmniej letnie, nam jednak w tym roku nie grożą, więc chcąc nie chcąc w najnowszym produkcie Segi ograniczeni jesteśmy "tylko" do rozgrywek ligowych. Pierwszym celem jest oczywiście przedostanie się do rundy Play-Off, co wiąże się z koniecznością zajęcia odpowiednio wysokiego miejsca w grupie eliminacyjnej, za Oceanem



zwanej fachowo konferencją. W konferencjach obowiązują normalne zasady rozgrywek ligowych, czyli każdy z każdym. W Play-Off natomiast gra toczy się już systemem pucharowym, gdzie przegrany ma nieco więcej czasu na przygotowanie się do sezonu następnego.

Wszystkie te atrakcje są oczywiście w grze dokładnie odwzorowane, aczkolwiek z paroma dosyć niekonwencjonalnymi opcjami. No bo wiadomo, że na samym początku powinno się wybrać drużynę i samodzielnie poprowadzić ją do zwycięstwa. I jest to częściowo prawdą, z tym że można, prócz normalnego trybu gry, nie tyle poprowadzić swych pupili do zwycięstwa, co... ich przeciwników do porażki. O co chodzi? Ano przed każdym meczem dokonać trzeba wyboru prowadzonej piątki, przy czym nie jesteśmy ograniczeni do "swoich", więc po słabutkiej grze przeciwnikami awans mamy praktycznie w kieszeni... Dozwolone jest także bierne oglądanie spotkań - wystarczy zaniechać wyboru którejkolwiek ze stron. Zresztą, skoro opisuję już opcje dla "leniwych", to nic nie stoi

Po lewej:
Dwa sposoby pokazywania
piłce gdzie jej miejsce:
bezpośredni zwany
pakowaniem.



na przeszkodzie, aby rozegrać wszystkie spotkania w ciągu sekundy - należy zlecić to komputerowi, rezygnując po prostu ze śledzenia meczów. Po dokonaniu na samym początku słusznego wyboru, przechodzi się więc do Play-



Off niemal (zakładając oczywiście własne lenistwo) automatycznie, ale co tu dużo ukrywać - awans w taki sposób zbyt wielkiej satysfakcji nie przynosi.

Co do samych zmagania na parkiecie, poważniejsze zastrzeżenia mam tylko do jednej rzeczy. Czemu kompletnie zignorowano obecność na rynku całego mnóstwa akceleratorów? Przez to ograniczeni jesteśmy do dwustu pięćdziesięciu sześciu kolorów w podwyższonej rozdzielczości. To znaczy, grę można puścić sobie w szesnastobitowych barwach, ale ekran w takim wypadku przywodzi na myśl zawody w skłanianiu żabek i grać na rozsądnym sprzęcie, tak bez PII, się niestety nie da. Inna sprawa, że nawet przy ograniczonej palecie o żadnej toporności nie ma mowy.



Chociaż... takie światła odbijające się w parkiecie najlepiej się jednak wtedy nie prezentują.

Innej natury niedopracowanie widoczne jest, na szczęście zresztą, jedynie w powtórkach. Cóż, firma postanowiła nieco zaoszczędzić na fachowcach od Motion-Capture, dzięki czemu nie trzeba się za bardzo wysilać, by ujrzeć takie na przykład ręce przechodzące przez piłkę. Same wsady czy dobitki także zbytnim realizmem nie grzeszą, ale niuanse tego typu wychodzą dopiero przy zwolnionym tempie replayów. W normalnej grze jest to właściwie niezauważalne, bo liczba klatek animacji dostosowana jest właśnie do jej zwykłego tempa, a do powtórek można się albo przywyczać, albo kompletnie je wyłączyć i kłopot z głowy.

W ramach czepialstwa, mimo iż zdaje sobie sprawę, że nikt tego nie lubi (ale z drugiej strony za to mi w końcu plać), warto jeszcze parę razy postukać w klawisze o oszczędnościach poczynionych przez Segę. "Dzięki" nim w czasie meczów słuchamy nieco



drętwego komentatora z minimalnym zasobem słownictwa, publiczność jedynie głośniejsz lub ciszsz szumi, a fotografie zawodników są w większości wypadków tylko za bardzo powiększonymi i dodatkowo jeszcze rozmytymi twarzami z dużo mniejszych "ikonk". "Najpiękniejsze" jednak dopiero przed nami. Otóż wedle tej gry gwiazdą i filarem drużyny Byków jest, proszę o werble, Guard, którego zdjęcie zastępuje dodatkowo wdzięczny obrazek



z napisem No Photo. Nigdzie natomiast nie ma Michaela Jordana. Toż to, praktycznie rzecz biorąc, skandal! Do czego to z różnego rodzaju licencjami doszło?! Bo chyba jedynym powodem tego udziwienia jest konkurencyjna koszykówka z wspomnianym gościem na pudełku... Tylko co to przeciętnego gracza interesuje???

Dobra, koniec z tymi wadami. Zresztą, może poza halami różniącymi się ino wyglądem parkietu, więcej ich nie zauważyłem, a gra jako całość wrażenia niedoróbki nie sprawia - na przykład publiczność po raz pierwszy chyba nie składa się z jednej płaskiej bitmapy i można tu wyróżnić poszczególne rzędy kibiców, co wygląda dużo, dużo lepiej. Zawodników idzie bez większym problemem rozpoznać po wyglądzie: Rodman jak zwykle zmienia kolory czupryny, a wszyscy uzupełnieni są oczywiście niezłym dossier z wynikami, tudzież oceną sprawności. Statystyki dostępne są zresztą na każdym niemalże kroku, ale czemu się dziwić - Amerykańcy są w nich przeciętnie bez pamięci. Niezależnie od tego, czy szukasz najlepszego strzelca w lidze czy też najcenniejszego zza linii trzech punktów -



Po lewej: I mniej brutalny pośredni zwany także uosobistym - co wcale się wzajemnie nie wyklucza.



wyszukiwanie odpowiednich danych pochłonie tylko chwilę, pozwalając na opracowanie lepszej taktyki przeciw innym, tudzież zapewnienie "swojemu człowiekowi" pierwszego, na jednej z takich list, miejsca.

Także sterowanie w NBA Action 98 rozwiązane zostało w sposób co najmniej dobry, pod warunkiem jednak używania w tym celu wygodnego joypada z minimum czterema buttonami - gorzej przy granju samą klawiaturą.



Niechęć PCtów do paru wciśniętych naraz klawiszy jest faktem bezspornym, ale tutaj programiści za bardzo się nie popisali, gdyż po przekroczeniu maksymalnie rozpoznawanej ich liczby czeka nas wizyta w menu. Nie powiem nawet, jak taka przymusowa przerwa w grze wpływa na samopoczucie...

Po nie do końca udanym "to już koniec z wadami", przejść wypada do podsumowania. Ocena jaka jest, każdy widzi - grę z czystym sumieniem polecam, choć wad w niej nie brakuje. Za to nie należy narzekać na nieobecność nastroju, statystyk czy znanych postaci. A w przerwach popatrzyć można na popisy maskotek w czasie prawdziwych rozgrywek - jakoś filmików wprawdzie na kolana nie rzuca, ale z powodzeniem wystarcza, aby szczerze tym biedakom w kostiumach współczuć...

Plusy:

- wysiad publiczności
- gracze prezentują się tak jak pierwsi
- wzrostki potrzebne statystyki
- gra przeciwko sobie
- wstawki z prawdziwych meczy

Minusy:

- zero obsługi akceleratorów
- nie wszyscy zawodnicy są w statystykach pod swoimi imionami
- komentator
- niedopracowana obsługa klawiatury

Ocena:

7

NBA ACTION 98		Producent: SEGA PC
Wymagania: P90, 16MB RAM, Win 95		Dystrybutor: Marksoft tel.(022) 6639390
Internet: http://www.sega-europe.com		
INFO		

Osiemset koni w terenie

SODA Off-Road Racing

Jeżeli miałbym scharakteryzować jednym słowem nową samochodówkę SODA Off-Road Racing - dzieło Software Allies oraz znanego w kręgach "carciarzy" Papyrusa - to z całą pewnością z ust mych padłoby określenie "nietypowa". Tak, po prostu - "nietypowa". Z uwagi jednak na to, że mimo wszystko nieczęsto widuje się jednowyrazowe recenzje, czuję się zobowiązany napisać coś więcej. Ot, choćby spróbować odpowiedzieć na pytanie: dlaczego...

SHERRY'F

Właśnie - dlaczego. Przede wszystkim cechą nietypową gry jest już sam jej wydawca - słynna, acz ostatnimi czasy odrobinę podupadła Sierra, która, o ile dobrze się orientuję, jak dotąd niewiele wspólnego miała z symulacjami samochodów... Nie to jednak jest najważniejsze - ostatecznie to "jedynie" wydawca. Znacznie bardziej istotną, a ściśle związaną z grą kwestią jest jej temat. Wprawdzie powiedziano już, że chodzi o auta, ale nie sprecyzowano, o jakie. SODA zaś symuluje jeden z najciekawszych sportów motorowych - krótkodystansowe rajdy po bezdrożach! Zresztą sama nazwa SODA to w rzeczywistości skrót od angielskiej nazwy stowarzyszenia kierowców takich właśnie wyścigów.

Oczywiście jeżeli gra ma "błogosławieństwo" którejś z tak poważnych instytucji, to mniej zaskakującym, aczkolwiek nadal raczej nietypowym, elementem staje się wręcz nieprawdopodobne urealnienie rozgrywki. Ta cecha gry przejawia się głównie w tym, że jest ona - nie ubierając w ładkie słowa - straszliwie trudna! Do tego stopnia, że podczas kilkudniowych testów nie udało mi się ani razu uzyskać pierwszego miejsca! A nie sądzę, bym źle się do tego zabierał... To po pierwsze. A po

Po prawej:
Podpis do tego obrazka jest skrajnie głupi, obrazoburczy i wyrwany z kontekstu.
Podpisano - Ping



drugie - co zresztą bardzo ściśle wiąże się z kwestią pierwszą - od gracza wymagane jest posiadanie odpowiednich "gadżetów" - "jazda" na klawiszach po prostu mija się z celem. A to dlatego, że naciśnięcie klawisza powoduje na ogół "stały" posiadający jakąś określoną "moc" impuls. Skutek ma to jeden: tak "nerwowe" zachowanie się samochodu, jak tylko można sobie wyobrazić... Innymi słowy - kręci on takie "bączki", że... Zatem: ta gra wymaga i wręcz "wyciąga" od gracza konieczność stosowania delikatnych jak muśnięcie skrzydełka motyla "półśrodków" - joystick analogowy to naprawdę absolutne minimum. Oczywiście najlepiej byłoby, co zresztą dobitnie zaznaczono w manualu, pomykać za pomocą zestawu: kierownica (z force-feedback'iem!) i pedały, ale - niestety - tego typu cuda (jeszcze) w redakcji nie ma... Wspomniany już wymóg delikatności prowadzenia auta (właściwie aut - o czym za chwilę) i unikania za wszelką cenę poślizgów wiąże się z kolei z układem i formą torów, po których przyjdzie nam się ścigać. Są to bowiem po prostu wydzielone poprzez oznaczenie "brankami etapowymi" pętle w "żywym" terenie. Nie brakuje zatem ani górki, ani wody, ani traw, żwiru czy piachu... Brak natomiast "czepnego" asfaltu. Kto jeździł po sypkiej nawierzchni wie, co mam na myśli... Odrobinę za głęboki skręt, nerwowe próby wyjścia z



poślizgu i wycinamy taki piruet, że aż można dostać morskiej choroby! No ale właśnie w tej, rzekłbym, nieprzewidywalności zachowania auta tkwi urok całej dyscypliny.

Ogólnie: jeżeli można mówić - w stosunku do samochodów - o "modelu jazdy", to... SODA jest aż zbyt realna! Tym bardziej, że i wizualne ujęcie samochodów jest - bez odrobiny przesady - wymiatające! Wystarczy poprzyglądać się kolizjom czy choćby pracy zawieszania na zakrętach! Te auta żyją!... Zresztą najwymowniej przemówi fakt, że kierując samochodem "zza samochodu" widoczne są wyraźnie skręty kierownicy. Z drugiej jednak strony kierowcy siedzą sztywno jak kolki... Wyraźnie zabrakło konsekwencji w urealnieniu.

Innym aspektem optycznym za maksymalnym urealnieniem przebiegu wyścigów jest możliwość nawet całkowitego "rozsypania się" auta. Ot, chociażby na skutek stoczenia się z samego szczytu góry. Sam proces "rozpadania się" także sprawia bardzo pozytywne, mocno rzeczywiste wrażenie. Jego skutki - już nie. I nie chodzi tutaj wyłącznie o fakt, że przykładowo bez opon, ba - koła! - da się ukończyć wyścig... (Co zresztą jest śmiesznością samą w sobie!) Gorzej, że tych kilka sekund straty do prowadzącego rzadko daje się odrobić... No





chyba że i on ześliznie się z trasy. No właśnie - to jedna z nielicznych gier, w której warto walczyć do końca! Jako przykład podam zarys przebiegu jednego z rajdów, jaki rozegrałem po sieci z Allorem. Na samym wstępie - nie da się ukryć - straszliwie wtopiłem. Strata do prowadzącego wynosiła już ponad pół minuty. Sytuacja - wydawałoby się - beznadziejna. A jednak! Dopiero kończąc ostatnie okrążenie

zróznicowane również chociażby pod względem mocy silnika - podrasowana półciągarówka - 2x4, ciężkie auto terenowe - 4x4, czy wreszcie najlżejszy z nich - jednomiejscowy samochodzik - "buggy". Od razu przyznam, że najlepiej prowadzą się jeepy - oczywiście po maksymalnym utwardzeniu podwozia oraz... zmniejszeniu do minimum mocy silnika! A jeżeli już o to zahaczyliśmy: SODA umożliwiła naprawdę szeroko pojętą ingerencję we wnętrza auta - od usztywnienia amortyzatorów, przez zmianę przełożeń, aż po "pogłębienie" bieżnika opon...

Kolejną nietypową - w stosunku do ostatnich czasów wydanych samochodówek - rzeczą w grze jest jej oprawa graficzna. Niestety gra nie prezentuje się najlepiej... bez akceleratora 3D. Niby nic dziwnego - problem jednak w tym, że nie chce współpracować ona z popularnym 3Dfx-em, lecz wyłącznie z niektórymi typami



Po lewej:
Iz rajders w fazy ping?

Zabawę w tworzenie nowego toru zaczynamy bowiem od ułożenia metodą "przesuń-element-reszta-dopasuje-się-sama" drogi (z możliwością poszerzenia jej lub zwężenia), następnie zmieniamy układ krajobrazu (dodajemy górki i jeziora), by ostatecznie wypełnić całość "rajdowymi" elementami. Proste. A jakie satysfakcjonujące! Jedynym, za to bardzo znaczącym, mankamentem jest to, że komputer, by nauczyć swoich kierowców jazdy na nowym terenie, potrzebuje czasu: od 15 minut do... dobrych kilkunastu godzin! Zatem - opcja tylko dla ambitnych! Ale chyba warto spróbować...

I wreszcie ostatnia nietypowa - tym razem w sensie "nie pasująca do całości" - rzecz. Na tle tego całego realizmu odrobinę boli fakt, że jedynym do przyjęcia ujęciem kamery jest wspomniane już "z za samochodu". SODA oferuje wprawdzie chociażby perspektywę "z za kółka", ale widać stamtąd naprawdę niewiele. Już lepiej (choćby dla wyników) poprzestać na "arcade camera".

Podsumowując w kilku zdaniach... SODA Off-Road Racing reklamowana jest jako "autentyczne rajdy po bezdrożach". I biorąc pod uwagę otrząskanie w samochodowej branży Papyrusa, rekomendację Stowarzyszenia Kierowców... oraz - co nie mniej ważne - osobiste wrażenia wyniesione z gier, trudno się z tym nie zgodzić. Jednak maksymalne urealnienie jest dla gier zarazem i błogosławieństwem, i przekleństwem! Bowiem wszyscy ewentualni "zręcznościowci" klienci odpadają w przedbiegach! Ich cierpliwość, by zaznajomić się z wymaganym stylem jazdy, jest zbyt mała. I niech żalują! Bliskie oryginałom symulacje bowiem dają ogrom wrażeń nie znanych innym typom gier. A sama SODA?... No cóż - tej gry wprawdzie nie pokochałem, tak jak - przykładowo TOCA'ę Codemastersów czy F1 Racing UbiSoftu - na pewno jednak nie żaluję, że to "nietypowe" cudeńko trafiło właśnie na mnie.



zorientowałem się, że nasz Allorek wtopił jeszcze bardziej: ominął jedną z bramek i miał po prostu wrócić pod prąd drogą - zaczął cofać się poboczem... I to tak, że nawet go nie zauważyłem! Jak widać zatem, nie można zalać się chwilowym niepowodzeniem. Z drugiej jednak strony - to była gra w sieci. Błąd popełniony podczas walki z kierowcami komputerowymi mści się od początku do samego końca, bo niestety te dranie jeżdżą wręcz perfekcyjnie.

Nietypowym elementem tej symulacji jest także liczba dostępnych aut. A właściwie - rodzajów, typów samochodów. Są to bowiem -

Rendition 3D. No cóż - zaczekamy na "patcha" naprawiającego tę dolegliwość. Zresztą i bez dopalaczy - a dysponując odpowiednio mocnym sprzętem - śmiało da się bawić... Poza tym inną



okolicznością tłumaczącą mało finezyjną grafikę jest fakt, że plansze te poskładane są ze stałych elementów. Dzięki temu zaś każdy posiadacz SODA może śmiało projektować własne, najdalsze nawet, trasy, za pomocą dołączonego do gry edytora. A jest on tak banalny w obsłudze, że praca z nim to właściwie nie praca, lecz przyjemność! Hmm... Zabrzmiło jak slogan reklamowy. Ale tak rzeczywiście jest!

Plusy:

- realność (dla miłośników symulacji)
- "model" jazdy
- prosty w obsłudze edytor torów
- pozytywnie trudna

Minusy:

- realność (dla miłośników zręcznościówek)
- brak obsługi typowego 3Dfx-a
- pewna "kanciastość" tras

Ocena:



		Producent: Software Allies oraz Papyrus
Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95		Dystrybutor: Sierra tel.(0044) 1734303171
Internet: http://www.sierra.com		

Worms Rally Fever

Addiction Pinball

Nie wiem jak Wy, ale ja uważam, że w kategorii pinballi trudno już będzie - firmom tworzącym takie gierki - zaskoczyć gracza czymś zupełnie nowym. Pinballe osiągnęły tak doskonały i wyrównany poziom, że każda kolejna gra z tego gatunku wręcz nie może różnić się od konkurencyjnej produkcji. Na odmiennosć wpływają tylko drobne detale. Wszystkie flippery posiadają te same walory: perfekcyjna grafika, znakomity dźwięk, pomysłowo zaprojektowane stoły, nieprzebrane mnóstwo rozmaitych bajerków umilających zabawę, wysoka grywalność. Czemu o tym piszę? Otóż dorwałem Addiction Pinball firmy Team17 i to właśnie jego widok wywołał powyższą refleksję.

OGRE

Team 17 poszedł w modnym ostatnio kierunku: stoły swego pinballa stworzył, bazując na popularnych gierkach: Worms i World Rally Fever. Jeden naród, jedna Rzesza, jeden fuhrer... ops. Jedna gra - jeden ekran - jeden stół. No cóż, kiedyś standardem były cztery stoły; nie ukrywam, że to mi się bardziej podobało - zawsze można było powybiierać, pogrymasić... Cóż to - oszczędności kosztem gracza czy też zabrakło miejsca na CD? (Raczej to drugie - sama grafika i efekty audio liczą - po rozkompresowaniu - blisko 900 Mb; inna rzecz, że gdyby wyciąć połowę tracków z muzyką, a w zamian dorzucić jeden stół, to nikomu krzywda by się nie stała. Skądinąd wiem, że miał być jeszcze trzeci stół, bazujący na Alien Breed... który zobaczymy dopiero w Addiction Pinball 2). Grę możemy odpalić w maksymalnej rozdzielczości... 1600x1200!!! O w mordę, to robi



oczy) tego nie wytrzymają, to i w 256 kolorach plansze nadal wyglądają bardzo efektywnie; praktycznie nie widać utraty jakości obrazu. Wyrazy uznania dla grafików! Zarówno rozdzielczość, jak i ilość kolorów można w dowolnym momencie zmienić. Minusem wielu wcześniejszych pinballi był fakt, że stoły mogliśmy oglądać zwykle w jednym - dwóch ujęciach (co najwyżej regulując dodatkowo rozdzielczość obrazu). W AP rozwiązano to w sposób wręcz perfekcyjny - mamy 6 ujęć stołu, w tym parę takich, z jakimi chyba nigdy wcześniej się nie zetknąłem. Stąd nawet zawodowy malkontent (hi, Mac Abra) znajdzie coś dla siebie - tu można PRAWIE wszystko. "Prawie", bo w grze nie ma tylko opcji samodzielnego ustawienia sobie ujęcia: nadal ograniczeni jesteśmy do z góry zdefiniowanych ustawień kamery. Grafika (co nie było trudne do przewidzenia) jest - jak norma przewiduje - perfekcyjna, dopieszczona, wyszlifowana i



wrażenie, choć wątpię, by zbyt wielu czytelników CDA mogło doświadczyć tego na własne oczy (mój monitor nie dał mi nawet szansy). Nie mówiąc już o samym sensie grania w takiej rozdzielczości: z bilą o wielkości zbliżonej zapewne do śladów pozostawianych czasem przez muchy na szybie...

Plusy:

- grafika, muzyka, dźwięk
- grywalność
- nieustający radosny młyn na ekranie
- ogólne wrażenie

Minusy:

- tylko dwa stoły
- nic naprawdę odkrywczego

Ocena:

7



wychuchana do polysku każdego pikselka, i nie da się o niej powiedzieć choćby jednego złego słowa. Miłośnicy mangi "podjadają" się dodatkowo elementami wystroju stołu World Rally Fever. No cóż, a obiecywali nam szefowie, że mangi NIGDY w CDA nie będzie... I hate mangaaa!!!

Równie dobrze, jeśli nie lepiej, jest z muzyką. W World Rally Fever



lecą soczyste gitarowe kawałki utrzymane w konwencji tego, co typowi Amerykanie uważają za heavy-metal (buachacha!!! Ciekawe jak nazwaliby muzykę graną przez np. Vadera?), tradycyjnie ilustrujące wyścigi samochodowe... bo jakby ktoś nie pamiętał, World Rally Fever to symulator wyścigów. Ale patrząc obiektywnie - są to kawałki z klasą. A stół z Wormsami to już klasa sama dla siebie: nieustanny misz-masz muzyczny, płynnie przechodzący od szybkiego rocka po klimaty (i cytaty) z westernów z muzyką Ennio Moricone; jest to tak radośnie chaotyczne, że aż uśmiech sam rozpełza się po gębach słuchaczy. Tematów (w audio) jest blisko 30, każdy znajdzie tu coś dla siebie, bo są one dość zróżnicowane klimatycznie. Do tego dochodzi od-groma i trochę rozmaitych efektów świetlnych i dźwiękowych, speechów (oh no!; traitor!!! - kojarzycie to?), tysiące (10.000) klatek zabawnych animacji na wyświetlaczach (szczególnie w Wormsach); tamże znajdziecie oczywiście sub-gry (to już klasyczne rozwiązanie), maksymalnie realistyczne odwzorowanie zachowania się kulek na stole (łącznie z refleksami światła na ich powierzchni). Skoro już o kulkach mowa - wiadomo, nie obejdzie się od rozmaitych multi-balli. W Wormsach np. jest coś takiego jak Total Wormage - czyli sześciokulkowe szaleństwo, a parę innych niespodzianek niewiele mu ustępuje. Nie brak też rozmaitych smaczków nawiązujących do gry, na której bazuje dany stół. A ponadto są rozmaite slow-motion, wylączenie grawitacji podczas gry i inne mniemuśne zadymy (jak choćby specjalne misje do wypełnienia). Grać można w 1-4 graczy (także w trybie turniejowym). Co tu ukrywać - tak musi wyglądać raj pinball-maniaków.

Co do mnie - lubię pinballe (ale nie szaleję na ich punkcie); rendez-vous z tą grą uważam za bardzo sympatycznie spędzony czas i nie żałuję ani chwili poświęconej na granie w AP. Jednak - tak jak pisałem na początku - nie zostałem niczym specjalnie zaskoczony, powalony, szokowany. Pod wrażeniem byłem, jak najbardziej, zgoda. Owszem, całość jest piękna... ale praktycznie wszystko co znajdziemy w AP było też w innych podobnych grach. AP w warstwie technicznej czy pod względem grywalności, praktycznie nie mogą niczego zarzucić (może poza małą ilością stołów), ale w końcowej ocenie uwzględniając trzeba także oryginalność pomysłu i jakość produktów konkurencji... Stąd moim zdaniem Addiction Pinball zasługuje na ocenę 7/10 - maniacy mogą śmiało (w zależności od stopnia maniactwa) ją podciągnąć o 1 albo 2 punkty.

	Producent: Team 17
Wymagania: dos/win95, 16mb ram, p133	Dystrybutor: Microprose tel.(0044) 1454894192
Internet: http://www.team17.com	

Czarno to widzę

Men in Black

Zgodnie z najnowszymi "tryndami" było pewne jak w banku, że komercyjny sukces filmu Men in Black zaowocuje opartą na nim grą komputerową. I tak się też stało - produkt nazywa się The Men in Black: The Game. Niestety nie rajcuje mnie ona tak jak film. W kinie mogliśmy zobaczyć całkiem sympatyczną komedię, podczas której parę razy serdecznie się uśmieiałem. Natomiast gra... nie mogę wykrzesać z siebie, gdy o niej mówię, entuzjazmu. Jest bowiem dość nierówna i pozbawiona filmowego luzu, miejscami wyraźnie niedopracowana. Kilka rzeczy w niej bardzo, ale to bardzo mnie drażni.

DRACO



Zaraz po uruchomieniu gry zdumiała mnie ciemność spowijająca ekran (dodajmy, że za oknami redakcji panował bardzo jasny, słoneczny dzień). Coś tam widać... ale niewiele. Podkreśliłem kontrast i jasność w monitorze na maksa i dalej widzę, że nic (prawie) nie widzę. Poszukiwałem w menu opcji rozjaśniającej ekran - nie znalazłem. Natrafiłem za to (w instrukcji obsługi) na dział "troubleshooting", gdzie zdaniem twórców programu pierwszym potencjalnym problemem gracza jest - aha! - zbyt ciemny obraz. Bingo! - pomyślałem i wygrzyłem się w sposób usunięcia tego problemu. Podpowiedź jest zaiste genialna: "podkreśl kontrast w monitorze"!!! Takie rady to sobie można... No! Co gorsza, w naprawę dużej ilości (spośród 200 dostępnych) lokacji miałem podobne problemy. Ciemno jak w d*** nie powiem kogo! I NIC na to nie można poradzić... (może ewentualnie jakiś patch?). Rece opadają. A jak to "pomaga" w grze, gdzie trzeba zbierać przedmioty lub zwracać dużą uwagę na rozmaite male i same z siebie niewidoczne detale (np. przełączniki lub nawet drzwi, obok których można przejść i ich nie zauważyć!). Grrr... (Dla wyjaśnienia: to samo było na innych redakcyjnych monitorach). Za takiego buraka już na samym początku autorzy

zaliczyli u mnie krechę długości Wielkiego Muru Chińskiego. Dodatkową bolączką jest niemożność włączenia wyświetlania tekstów wygłaszanych przez postacie. I to bynajmniej nie wszystkie warte wymienienia usterki. Ale póki co...

MiB to gra robiąca tzw. "szpagat rozdarty", bowiem usilnie próbuje pogodzić ze sobą dwa odmienne gatunki gier: przygodówkę i grę akcji. Obiektywnie mówiąc - ze średnim efektem (bo



też nie jest to wcale proste zadanie i rzadko kiedy się udaje). MiB ciężko zresztą wyrażnie w stronę gier arcade typu Tomb Raider czy Excalibur 2555 AD. Gdybym zaś miał podać przygodówkę, do której jest choć trochę podobna, to nasuwa mi się od razu Resident Evil. Postacie (trójwymiarowe, teksturowane i całkiem podobne do filmowych pierwowzorów) oglądamy w perspektywie TPP. Poruszają się one nieco kanciasto oraz nienaturalnie, ale to akurat jest do przelknięcia. Akcję obserwujemy z kolejnych kamer, ujęcie zmienia się automatycznie w momencie gdy np. wchodzimy do pomieszczenia lub wychodzimy z pola widzenia danej kamery. Czasem jednak w tej czy innej lokacji mamy tylko jedno ujęcie kamery, a postać agenta wielkością przypomina (po znacznym oddaleniu się od jej obiektywu) spalonego komara. Znowu nie wpływa to



pozytywnie na komfort gry. Tła są dużo lepsze od postaci, starannie wypicowane, aczkolwiek nazbyt sterylne i chyba za bardzo utrzymane w szaro-ciemnej paletce kolorów. Ale pamiętając, że gra nie wykorzystuje akceleratorów, rzekłbym, że backgroundy są przyjemne, a grafika oceniana jako całość prezentuje się dość atrakcyjnie - pomijając wybitnie paskudne i niedopracowane intro oraz cut-scenki, rodem jakby z zupełnie innej gry (brakło czasu by zrobić





lepsze?). Muzyka (gdy jest, bo nie rozbrzmiewa zbyt często) "się podoba". Efekty dźwiękowe dzielą się na niezłe, dobre i lepsze.

Na temat fabuły nie będę się rozwodził - większość z Was była na filmie, więc wie, po co są "faceci w czerni" i jakie mają zadania. Warto natomiast wspomnieć, że akcja gry (poza wstępnymi założeniami) nie ma nic wspólnego z filmem. Wprawdzie (tradycyjnie dla przygodówek) musimy ocalić świat, ale z zupełnie innego niż w oryginalnym powodzie. Wredni kosmici-robale planują bowiem przekształcenie Ziemi w rodzaj specyficznego super-komputera, którego elementami składowymi są... ludzkie mózgi. Aby temu przeciwdziałać, ruszamy trójką naszych agentów do zdecydowanej kontrofensywy. Na początku dysponujemy wprawdzie tylko agentem J (czyli postacią graną w filmie przez Willa Smitha - w grze głosu użycza mu już inny aktor), ale w miarę upływu czasu możemy też wysłać do kolejnych zadań pozostałą, znaną z filmu, dwójkę. Wybór postaci nie jest wprawdzie bez znaczenia, ale jakby ktoś się uparł, to może wcielić się tylko w jednego "miba" i też świat się nie zawali. Aby ukończyć grę, musimy przebrnąć przez trzy spore misje: Arctic Listening Station, The Amazon i Frales Island, rozgrywane w zupełnie różnych rejonach Ziemi. Rzecz jasna, w tym czasie natkniecie się na rozmaitych Obcych (np. mówি Wam coś nazwa: Chupacabra? Niektórym pewnie tak...), a także ich robocich pomocników, jak też wybitnie negatywnie nastawionych do Was ludzi (w tym... ninja), niekiedy zresztą w towarzystwie wrednych psów. Z niektórymi wrogami poradzicie sobie za pomocą



Neuralyser

Broń służąca do wymazywania z pamięci ludzi niewygodnych dla agentów wspomnień. Osobnik poddany jego działaniu ulega chwilowemu porażeniu i zamroczeniu, dlatego też można Neuralysera wykorzystywać również jako broń obzewładniającą.

Standard Side Arm

Podstawowa broń początkującego agenta. Poręczna, szybkostrzelna, o sporym (wyjściowym) zapasie amunicji, ma jednak stosunkowo małą siłę rażenia. Ale na początek, dla niewprawnego strzelca - jak znalazł.

Noisy Cricket

Niech Was nie zmyli niewielki rozmiar tej broni! Ma naprawdę potężną siłę ognia... i odpowiedni do tego odrzut (ci, co byli na filmie, wiedzą co nieco o jej możliwościach). Niestety mała ilość amunicji sprawia, że trzeba się nią posługiwać bardzo oszczędnie.

Series 4 Deatomizer

Ulubiona broń doświadzonego agenta. Spora szybkostrzelność, nader przyzwoita siła rażenia. Amunicji wprawdzie więcej jak w "świerszczyku", ale i tak niedużo. To zresztą bolączka większości broni pozaziemskiego pochodzenia.

Pulsar Arm Cannon

Zabójcza trzylufowa "maszynka do mięsa" o morderczej sile ognia - uważajcie na tę broń, szczególnie gdy używacie jej na bliski dystans! Jej wadą jest bardzo niewielki zapas amunicji. Za to błyskawicznie rozważa wszystko, co jest w grze do rozważenia.

Pulsar Blaster

Też mocarna giwera, z której można zestrzeliwać nawet nisko lecące pojazdy (pamiętacie finał filmu i strącenie UFO?). W sumie jest ona zbyt potężna, by używać jej przeciwko pojedynczym ludziom czy Obcym, ale w paru sytuacjach (np. konfrontacji z "bugiem") jest to nader przekonujący argument.

Reverberating Carbonizer

Broń bardzo popularna wśród Obcych, z uwagi na prostą konstrukcję, niewielki koszt i sporą siłę rażenia. Wśród "ludzi w czerni" nie cieszy się jednak specjalnym poważaniem. M.in. stąd, że ma bardzo niewielki zapas amunicji, a także dlatego, że jest dość chimeryczna. W filmie usiłował się nim posłużyć Obcy ścigany przez przyszłego agenta J.





argumentacji ręczno-nożnej (niezłe zrealizowano sekwencje takich walk, nie jest to może Tekken czy inny VF2, ale i tak niezłe...). Ja polecam raczej stosowanie bogatego arsenału broni: deatomizerów, karbonizerów, blasterów i tym podobnych "halaśliwych świerszczyków". Nawiasem mówiąc, wcale nie jest łatwo w coś trafić, oj nie. Czasem zresztą lepiej użyć neurałysera, czyli tego czegoś, co przekonuje poddanego jego działaniu człowieka, że tak naprawdę to widział "odbicie blasku Wenus w oparach gazu błotnego, przez który przeleciało stado jaskółek", a nie UFO wielkości stanu Alabama.

Poza tym nie ominie Was typowo przygodówkowe główkowanie typu "co na czymkolwiek użyć, co gdzie położyć, przesunąć, uruchomić", tzn. rozwiązywanie rozmaitych zagadek, które w dużej części są podobne, choć bardziej skomplikowane niż problemy, które musiała rozwiązać Lara Croft. I tu właśnie rodzi się problem wynikły z przyjętej konwencji MiB: te fragmenty gry znudzą miłośników akcji.

a ucieszą "adweturowców" - choć nie do końca, o czym zaraz. Natomiast w miejscach, gdzie należy wykazać się refleksem, wygimnastykowaną ręką (hm, bez skojarzeń), precyzją ruchów i cełnym okiem, większość znanych mi fanów przygodówek padnie jak pies Pluto na metrowej skórcie od banana. W sumie obie strony będą narzekać, że gra jest za trudna. I swoją drogą mają rację - gra rzeczywiście JEST trudna. I to nie tylko dzięki zagadkom czy inwencji scenarzystów - część problemów wynika z kiepsko pomyślanego engine. Np. aby wziąć albo użyć na czymś jakiś przedmiot, musimy BARDZO precyzyjnie ustawić się w tym jednym, jedynym miejscu, w którym można to zrobić. Inaczej agent nie zareaguje lub będzie co najwyżej usiłował wykonać nasze polecenie - ale bez pozytywnego skutku. Byłem w tej dobrej sytuacji, że miałem pod ręką solucję i np. WIEDZIALEM, że w danym pomieszczeniu MUSI być strzykawka i MUSI się ona dać podnieść. I tak długo kombinowałem (w ciemnościach), aż znalazłem - i podniosłem; bodaj za piątą próbą!



A co ma powiedzieć gracz pozbawiony takiej ściągawki? Jest jeszcze parę innych, drobniejszych usterek, ale litościwie dajmy im spokój.

Sterowanie - pierwsze wrażenie: klawiszologia jest obszerna i niepraktyczna, a co gorsza - bez możliwości redefinicji klawiszy. Lecz w miarę upływu czasu moje zastrzeżenia blakły niczym kolorowy ciuch potraktowany "zwykłym wybielaczem". Po paru godzinach dziwiłem się wręcz, że miałem wcześniej jakieś obiekcje - przecież wszystko jest oczywiste i proste (choć czasem trzeba stosować kombinacje trzech klawiszy i o redefinicji nadal nie ma mowy). Byłoby mi łatwiej, gdybym mógł skorzystać z opcji treningowej, która (jak się potem okazało) jest dostępna w grze. Tyle tylko, że aby poćwiczyć w HQ, musicie najpierw... zaliczyć pierwszą, wcale nie taką znowu prostą, misję. Ale przecież gdy ją zaliczycie, to znaczy, że poradziliście sobie z klawiszologią i trening przyda się Wam niemal tak bardzo jak narty na Saharze. Wprawdzie nie jest to jedyna rzecz, którą można robić w HQ, a i wizyt na strzelniczy nigdy za wiele - ale swoją drogą, takie rozwiązanie jest z gatunku debilnych, przyznacie sami. Pociągający jest za to fakt, że przy instalacji w pełni wystarcza wersja zajmująca 45 Mb na HDD. Czasem są wprawdzie jakieś lekkie zaciachy (kilkusiekundowe dogrywanie lokacji nawet na Cdx24); wolę wszelako takie niedogodności niż wygospodarowywanie ponad 300 Mb na pełną instalację. Ponadto niezłe też pomyślany jest tzw. "interfejs gracza" (fani przygodówek wiedzą o czym mówię). Więcej zalet nie pamiętam...

W sumie muszę powiedzieć, że występujące w grze rozmaite techniczne niedoróbki wywarły duży (i negatywny) wpływ na końcową ocenę. MiB wyraźnie robiono w pośpiechu, by jak najszybciej rzucić ją na rynek - i to się teraz mści. Końcowa ocena krzywdzi nieco grę, która sama w sobie (za grafikę, muzykę, klimat, fabułę itp.) zasługuje na ocenę rzędu 6-7. Ale uwzględniając liczne i dokuczliwe buraki, daję zaledwie...

Plusy:

- duża ilość lokacji
- fajna muzyka i efekty dźwiękowe
- przyzwoitej klasy zagadki
- niezła grafika i interfejs

Minusy:

- ciemność widzieć... Widzę ciemności
- intro oraz cut-scenki
- problemy z przedmiotami
- numer z treningiem
- ...i parę innych soczystych buraczków

Ocena:

4



Producent:
Gigawatt Studios/Gremlin

Wymagania:

P-100, 16MB RAM, CDx2,
Win 95, DirectX

Dystrybutor:

Gremlin
Tel.(0044) 1142753423

Internet: <http://www.gremlin.co.uk>

INFO





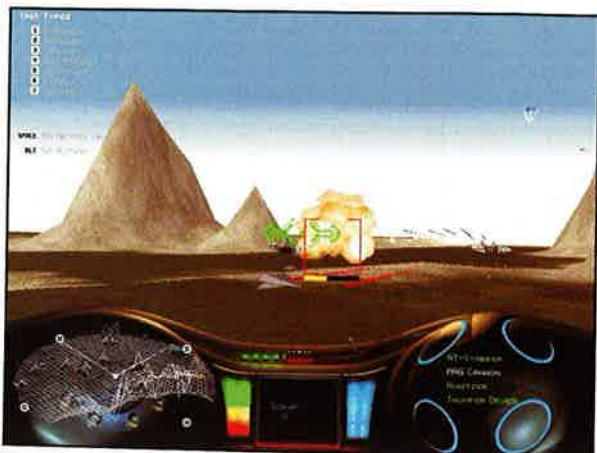
Tajemnica, wojna i bogowie

Battlezone

Kiedy w latach sześćdziesiątych rozpoczął się wielki wyścig Amerykanów do gwiazd, cel był znacznie ważniejszy niż jedynie przestanie na Ziemię zdjęć lądownika z wyskakującym z niego gościem w skafandrze, tudzież fotek obrzuających spacer kosmonauty po najbliższej okolicy. Tak naprawdę to i sam lądownik nie był pierwszym załogowym pojazdem z napisem USA, który osiadł na Księżycu. Wcześniej bowiem w pobliżu miejsca lądowania powstała tajna baza NSDF - National Space Defence Forces - tajnej organizacji powołanej w celu zapewnienia pracującym, także w największej tajemnicy, naukowcom dostaw Bio-metalu, substancji mogącej zachwiać delikatną równowagą zimnowojennego świata.

ALLOR

Awszystko zaczęło się od deszczu meteorytów, który spadł na Ziemię w rejonie Cieśniny Beringa we wczesnych latach sześćdziesiątych. Odkryto w nich tajemniczą substancję o fantastycznych wręcz właściwościach nazwaną później, ze względu na znaleziony w niej kod DNA, Bio-metalem. Przed specjalistami od uzbrojenia otworzyły się zupełnie nowe horyzonty, setki potencjalnych zastosowań czekały na badania, ale problem stanowiły jego bardzo ograniczone zasoby. Wkrótce też z powodu ich wyczerpania wszystkie projekty zostały wstrzymane, a prezydent Kennedy powołał elitarną NSDF. Szeroko natomiast na cały świat transmitowane jakiś czas później lądowanie LEMa było tylko przykrywką, akcją czysto propagandową obliczoną na pokazaniu społeczeństwu "prawdziwych" powodów całego tego dążenia do Gwiazd, usprawiedliwieniu gigantycznych wydatków na niego ponoszonych.



Po prawej:
0 to najlepiej całą grę
ilustrujący obrazek -
Symulator Dowódcy w
najczystszej formie



Mistyfikacja udało się wprost perfekcyjnie, a przynajmniej tak się wszystkim z początku wydawało... Któż mógł się bowiem spodziewać, że Rosjanie mieli także dostęp do meteorytów, a w dodatku na Srebrny Glob dotarli wcześniej? A jednak tak się właśnie stało i zaraz po szumnym przybyciu trzeba było księżycową bazę ewakuować. Chociaż może bardziej odpowiednim określeniem byłoby tu po prostu "uciekać"... I tak straty były wprost niewyobrażalne, zarówno w ludziach, jak i sprzęcie, ale poddanie się w takim momencie oznaczałoby śmierć. Dlatego też czekała nas obecnie przeprowadzka na Czerwoną Planetę. Tym razem, według wywiadu, to my będziemy pierwsi. To ta dobra wiadomość. Złą jest obecność CCA - naszego odpowiednika po wschodniej stronie Żelaznej Kurtyny - na Venus...

Taka oto fabuła towarzyszy najnowszemu dziecku Activision o wdzięcznym tytule Battlezone. Jeśli na dźwięk tej nazwy włączył się wam jakiś wewnętrzny alarm, to bardzo dobrze, bowiem jakieś osiemnaście lat temu Atari wypuściło coin-opa o takiej właśnie nazwie, z rewolucyjną na tamte czasy trójwymiarową grafiką opartą na zielonych wektorach i czarnym tle. Po wrzuceniu monet można było wcielić się w dowódcę czołgu i na pustkowiaach z trójkątnymi górami w tle oraz porożrzucanymi gdzieś tam sześcianami stoczyć bój z innymi maszynami. Później tytuł przeniesiony został w nieco gorszej formie na wszystkie praktycznie maszyny ośmiobitowe, a obecnie we wcieleniu zupełnie nowym zagościł na pecetach. Ta wersja ma jednak ze swoim pierwowzorem bardzo niewiele wspólnego: gdyby nie nazwa i jedna sekunda na początku intra pokazująca pierwowzór, to o tak głęboko wstecz sięgające korzenie nie posądziłby chyba tego tytułu nikt. Nie jest to już bowiem prymitywna strzelanka,

na dobrą sprawę nie wiadomo bowiem dokładnie co to jest - w każdym razie jednoznacznie do obecnie "ponazywanych" szufladek z gatunkami gierka ta zakwalifikować się nie daje. Najlepszym określeniem będzie chyba Symulator Dowódcy, gdyż gracz wciela się w dowódcę jednego z oddziałów wchodzących w skład NSDF lub CCA - gracz można oczywiście po obydwu stronach - i wykonuje kolejne, układające się w logiczną całość rozkazy nadchodzące z "góry". Nie sam, rzecz jasna, aczkolwiek o opuszczeniu pierwszej linii frontu nie ma co marzyć - dowódca nie siedzi tutaj w bezpiecznym schronie znanym z czystych strategii, tylko ubiera skafander,



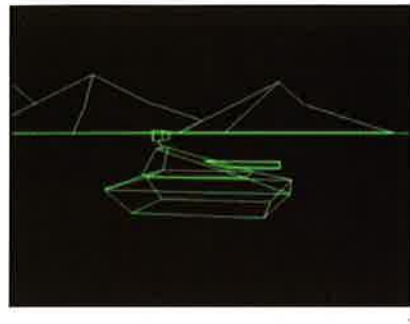
bierze plazmowy karabin i... nie, nie biegnie do okopów, tylko wsiada do czołgu. Po pierwsze dlatego że to wojna, po drugie na nogach zbyt daleko się nie zajdzie, a po trzecie jest w końcu dowódcą, a nie piechociarzem. Symulator, dajmy na to czołgu, to jednak także nie jest. Nawet nie symulator plutonu czołgów, trzeba bowiem samodzielnie zadbać o swoje zaplecze techniczne - wydawać polecenia fabryce, stacji przeróbki Metalu, tudzież Zmiałaczy. Wznosić wieżyczki obronne, chronić Zmiałaczy, jak powszechnie nazywa się pojazdy do zbierania szczątków, przeprowadzać ataki... Już wiecie, dlaczego nazwałem ją Symulatorem



Dowódcy - jest to bowiem połączenie RTSa, FPP i symulatora, moim skromnym zdaniem - perfekcyjnie zresztą, aczkolwiek niestety nie pierwsze. Podobnych założeń trzymał się bowiem i nieco wcześniejszy Uprising, tyle że jest on od Battlezone duuużo słabszy i to w dodatku pod każdym praktycznie względem.

Wracając jednak do samej gry. Wiemy już, na czym stoimy, a właściwie - czym jeździmy. Przyszła więc czas na krótki opis "jak". Do idealnego wariantu potrzebny jest joystick z przepustnicą do kierowania "sobą" oraz standardowa klawiatura do wydawania rozkazów innym. Sterowanie "sobą" nie odbiega od standardu powszechnie przyjętego w symulatorach: przepustnica działa zgodnie z nazwą, fire także, jeśli są dodatkowo pedały, to umożliwiają znane z gier FPP poruszanie się bokiem. Dodatkowo jeden z przycisków służy do zmiany uzbrojenia, a inny do obsługi silników skokowych. A, byłbym zapomnieli... pojazdy dzielą się na dwa rodzaje: poduszki oraz dostępne w późniejszych zmaganiach mechy - w sumie około trzydziestu różnych jednostek - stąd też lot bokiem czy silniki skokowe, dostępne zresztą jedynie w poduszki i samym skafandrze, żadnych praw fizyki nie łamią.

Większość jednostek jest oczywiście, nie wspominając o panczeru, lepiej lub gorzej uzbrojona, a na brak różnorodności i w tym względzie narzekać nie można - systemów uzbrojenia jest coś koło dwudziestu pięciu; na jeden pojazd przypada przy tym zazwyczaj więcej niż jeden. Magazynek jest mimo to wspólny, tyle że różne pociski pobierają niekoniernie te same ilości energii - generalnie im lepsza broń, tym więcej zasobów jeden strzał pożera. Amunicję, jak i panczer uszczuplony w walce można oczywiście odnawiać specjalnymi zasobnikami, ich produkcja uszczupla jednak zapasy Bio-metalu, a to z niego właśnie produkuje się same jednostki - czuł to w przeliczeniu sześć zasobników, więc zbyt szaleć nie wypada. W przypadku dość prawdopodobnej utraty pojazdu jego pilot jest automatycznie katapultowany - takiego chodzącego osobnika można oczywiście



zastrzelić bądź rozjechać, co jest o tyle istotne, że zasoby ludzkie są zazwyczaj znacznie bardziej ograniczone niż materiałowe, a bez pilotów nawet najlepszy bombowiec jest tylko kupą złomu. Same "fabryki", a w sumie jest ich razem ze zwykłymi budynkami około dziesięciu, są także w pełni mobilne, ale by produkować, muszą osiąść



na stałym gruncie w pobliżu źródła energii, którym są zazwyczaj gejzery. Można jednak oprzeć bazę na energii słonecznej, a poza tym nie wszystkie z nich muszą być stawiane bezpośrednio na gejzery, więc o ograniczenia w



stylu Uprising, gdzie "budować" można było tylko w ściśle wyznaczonych miejscach, nie ma mowy - pod tym względem jest to typowy RTS, tyle że widziany od wewnątrz. Inny niż w typowych tego typu "strategiach" jest tylko sposób wydawania rozkazów - nie korzysta się w tym celu z mapy, tylko albo z listy wszystkich swoich "środków" podzielonych na kategorie (ofensywne, defensywne i pomocnicze), albo wskazuje się "delikwenta" celownikiem systemów uzbrojenia. Taki podział na listy ogranicza niestety liczbę jednostek z każdego typu do dziesięciu - tyle bowiem mamy klawiszy cyfrowych - ale podstawą są i tak mniejsze oddziały, więc raczej się tego limitu nie przekracza. Rozkazy wydaje się także przy

Po lewej: tak to wyglądało osiemnaście lat temu

Poniżej: tak obecnie

pomocy cyferek i są one bardzo typowe: chronić cel, podążaj do punktu, podążaj za mną, weź zasobnik z amunicją tudzież panczerem, opuść pojazd. Ten ostatni jest wbrew pozorom bardzo przydatny - gdy straciliśmy swój własny i chcemy się przesiąść do nowego.

Teraz parę słów o misjach i uczuciu grze towarzyszącemu. Powiem jedno: jest super! Muzyka, grafika - wszystko na najwyższym poziomie. Teren w pełni trójwymiarowy, z wąwozami, wzgórzami, gejzerami, wulkanami i lawą. Na Wenus jesteśmy co chwila światkami pięknych atmosferycznych wyładowań, a widoczność jest skutecznie ograniczana żółtymi oparami. Na Marsie jest bardziej "przejrzyste", po niebie pędzą czerwone "chmurki", a z Księżyca uśmiecha się połówka Ziemi. A do tego ta płynność... po prostu czuć, że poduszkiwec unosi się tuż nad powierzchnią gruntu, pochyla się przy przyspieszaniu, słychać, jak silniki starają się zniwelować nierówności terenu, jak na pełnej mocy walczą z grawitacją, by zapobiec roztrzaskaniu się na kawałki przy beztraskim skoku. To stu procentowo realne!

Podobnie w powietrzu czuje się wszechobecną niepewność podkreślaną wspaniałe ścieżkami dźwiękowymi, których można na szczęście słuchać i na dowolnym sprzęcie Audio. Same misje także ten styl trzymają - regułą jest zmiana priorytetów w ich trakcie. Wszystko jest oczywiście podawane głosowo, parę razy dochodzi do małych utarzek między głównodowodzącym a kimś stojącym niżej, czasami radio jest jedynym sposobem zdobycia informacji o losie innych oddziałów, a czasami zamiast tego słyszymy tylko szum... Część misji ma także "śródfilmiki" wykorzystujące standardowy engine gry - jedynym nie liczącym w czasie rzeczywistym elementem gry jest wspaniałe intro. Mimo to, ze względu na jego bardzo wysoką jakość nie ma co narzekać, a miejsce na CDku i tak zajmuje odjazdowa muzyka, więc nic odlogiem nie leży.

Po lewej: a tak w odjazdowym Intro

I pora na małe podsumowanie, bo niestety miejsce się kończy. Jak Strefa Walki się prezentuje, już wiadomo, warto więc spojrzeć na wymagania w stopce. Nawet na tym polu nie jest, jak widać, źle; chodzi to w końcu na sprzęcie relatywnie słabym, byleby go tylko wyposażać w szybką kartę 3D. I nie musi to być VooDoo, bo engine nie korzysta z Glide, a z Direct3D - mimo zazwyczaj gorszych wyników osiągniętych przez ten ostatni, w tym wypadku o niedoróbkach w stylu kanciastych wybuchów czy znikającym rozmywaniu tekstu mowy nie ma. Wszystko działa jak powinno i na bardzo wysokich obrotach, zresztą nawet bez karty 3D - jest to w końcu tylko opcja. Werdykt może być więc tylko jeden: dziewiątka i "klubowy" znaczek jakości plus prawie pewne miejsce w czołówce gier bieżącego roku. A co najważniejsze, gra na te wszystkie tytuły w pełni zasługuje.

- Plusy:**
- oryginalna intryga
 - atmosfera
 - grafika
 - muzyka
 - połączenie symulatora, FPP oraz RTS'a - w przytłumieniu tego ostatniego słowa znaczenia
 - płynność gry
 - tryb multiplayer
 - Eee, właściwie to chyba całość
- Minusy:**
- Czyżby brak??? No, chyba tylko ograniczenie liczby jednostek...

Ocena: 9

U-ACTION	
Wymagania: P90, 16MB RAM, CDx2, Win 95	Producent: Activision
Internet: http://www.activision.com	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. (018) 4437797

Czarodziejska przygoda

IzNoGoud

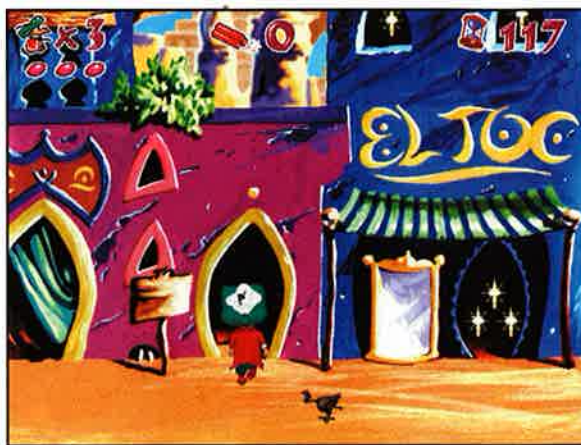
Omal nie zasnąłem, kiedy na ekranie monitora przewijał się kalejdoskop wybilnie doskonałych i podobnych do siebie gier. W jednej nad zabitym facetem latają muchy, gdzie indziej jakiś psychopata rozjeżdża uparte staruszki, które wciąż pchają się pod koła. Spojrzałem tylko w ekran na kolejną i zasnąłem, a horda wirtualnych, złotych facetów, których trzeba wysłać do nieba za pomocą sześciostrzałowej pukawki, daremnie domagała się egzekucji. Kiedy głowa opadła mi już na biurko, a głośne puknięcie obwieściło światu, że dzisiaj nic już nie będę robił, twarde plastikowe pudełko postane ręką Naczelnego, wbiło się wdzięcznie w potylicę. Ponieważ jestem dobrze wychowany, nie skomentowałem tego faktu, jak to nieraz można usłyszeć na ulicy, tylko przylepiłem oko do kolejnego krążka, gdzie wszyscy są już smutni, bo zaraz będę musiał ich wykończyć... Zaraz! O dziwo, tym razem zamiast nabitego faceta z podręcznym arsenałem broni jądrowej czy choćby umięśnionej dziewczuszki z paletą ostrych noży, ujrzałem śmiesznego człowieczka z turbanem na głowie. Kiedy dojrzałem jeszcze wymalowany w tle napis: Gościnnie, wiedziałem już, że dzisiaj to dopiero się zabawię.

CZARNY IWAN

Jeżeli macie już dość flaków z sąsiednich stron czy przydługawych strategii, gdzie rozwijamy się tylko po to, by po chwili wykończyć wszystko, co się rusza i na drzewo nie... ucieka, spójrzcie lepiej na to, co dobra wróżka



dzisiaj mi przysłała (gdyby chodziło o Naczelnego, napisałbym Baba Jaga). Gry platformowej dla dzieci nie widziałem już moje zaropiale oczęta od stu lat i właściwie pamięcią nie sięgam już do tych historycznych czasów. Gdzieś tylko kolące mi się ulotne wspomnienie, że IZNOGOUT przypomina bodajże najbardziej ALLADYNA, gierę,



którą zachwycałem się jeszcze na starożytniej i martwej obecnej Amidze. Jest jednak pewna dość istotna, żeby nie powiedzieć - decydująca różnica. Bohaterzy gry IZNOGOUT są w pełni trójwymiarowi, co w połączeniu z naprawdę słicznymi, ręcznie malowanymi sceneriami daje niesamowity efekt, którego w grach tego typu jakoś do tej pory nikomu nie chciało się osiągnąć.

Plusy:

- bardzo dobra grafika
- świetnie ukazane i zanimowane postacie
- fajna muzyka
- dużo lokacji

Minusy:

- poszczególne układy mogłyby być dłuższe...

Ocena:

8

Oczywiście zanim na dobre połamięcie joysticki czy wbijecie w klawiaturę ostatni sprawny, możliwy do zdefiniowania klawisz, obejrzyście całkiem fajne intro, które wyjaśnia coś z całej historii i zapowiada dalsze przygody naszego bohatera. Gra rozgrywa się w bajkowych klimatach i mimo, że nie spędzicie nad IZNOGOUT tysiąca i jednej nocy (na poziomie easy każdy sobie z nią poradzi), na pewno szybko jej nie zapomnicie. Kolorowe, pełne niespodzianek, bonusów i nieprzyjaciół lokacje zmieniają się jak w kalejdoskopie w trakcie Waszej podróży. Najpierw jest to miasto Sultana, gdzie nasz mały, przebiegły bohater próbuje zdobyć jak najwięcej złotych monet, a przy okazji odwiedza krzykliwy i kolorowy bazar. Kiedy pozbędzie się ścigającej go straży i pokona wąsatego osiłka przy bramie, będzie mógł przedostać się do Portu. Kolejne krainy zaaranżowane są oczywiście odmiennie. Po drodze razem ze swoim przyjacielem przeliczycie zdobyte pieniądze, a jeżeli będzie ich za mało... zobaczycie sami. W każdym razie musicie wiedzieć, że nasz hero to megaloman. Facet postanowił, że zastąpi Sultana na jego odpowiedzialnym stanowisku i pędzi do tego celu, że tak powiem - "po trupach". Wbrew pozorom, nie przyjdzie mu jedynie spierać się z zaopatrzonymi w wielkie kindzaly strażnikami. Najłatwiej stracić życie na upartym drobiu. Kury płaczą się pod nogami, a przy okazji osłabiają zdrowie naszego bohatera. Dużo zabawy czeka go



również, gdy nadzieje się na rozpędzonego chłopca niosącego kosz pełen owoców. Kraksa niemal pewna, owoce potoczą się i powpadają w każdy możliwy zakamarek, a my ponownie będziemy liczyć niebezpiecznie malejący wskaźnik energii.

W trakcie podróży skorzystacie na pewno z latających dywanów (jest też "dywanowa policja") czy trampolin, które umożliwiają zdobycie zawieszonych gdzieś w przestrzeni czarodziejskich eliksirów. Właśnie dzięki tym zielonym buteleczkom mamy szansę ukończyć dany układ. Zawierają one cenny czas, który jest limitowany, a obiecuję Wam, że jest tyle rzeczy do obejrzenia, że łatwo się gdzieś zagapić. Właśnie bogactwo lokacji i doskonałe animacje postaci przesądzą o mojej pozytywnej opinii o tej produkcji (jeżeli ktoś nie pamięta - Gościnnie jest twórcą Asterixa). Bardzo ważne jest również, że bohaterzy są dużych rozmiarów. Chodzi o to, że nie musimy wbić oka w monitor, aby zobaczyć "panopka" wielkości wyrosniętej mrówki. W opcjach możliwe jest zdefiniowanie gabarytów postaci - zatem nawet jeżeli ktoś woli grać na "padzie", z monitorem stojącym kilka metrów dalej, na pewno zobaczy, co dzieje się na ekranie.

Oczywiście bohater naszej eskapady musi się jakoś bronić przed nastającymi na jego życie sługami Sultana. W kryzysowej sytuacji będzie musiał z bólem serca pozbyć się złotych monet. Seria z takiej broni skutecznie odstrasza potencjalnych natrętwów, pamiętajcie jednak, że to cenny kruszec i macie jego ograniczoną ilość. Jeżeli uważnie przeszukacie lokację, znajdziecie na pewno ukryte pomieszczenia, skąd będzie można zebrać broń innego rodzaju. Bomby i dynamit jako wypróbowany, konkretny środek perswazji na pewno się przydadzą.

Zabawę okrasza również dobrana, wpadająca w ucho muzyka zapisana w formacie CD Audio, a więc możliwa do odtwarzania w "normalnym" kompakcie. Jeżeli macie odrobinę czasu, zasiądźcie do tej gry, nawet jeżeli na co dzień męczycie DIABLO, CARMAGEDDON czy "ujeżdźcicie" inne, wysoce destruktywne produkcje. To naprawdę miła odmiana, a jeżeli macie jakiegos malca w pobliżu, możecie ze spokojem wręczyć mu tę grę. Na pewno mu się spodoba - nie mniej niż Wam. I mi.

	Producent: Microids
Wymagania: 486/66, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	Dystrybutor: France Television Distribution
Internet: http://www.microids.com	

Redline Racer

Ubi Soft



Wydawnictwo i dystrybucja w Polsce: Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C. Tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
Prajź w kaŹnym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwon do nas, aby zamowić swój własny egzemplarz gry.



Wszystkie loga i znaki firmowe sã znakami handlowymi. Uzywamie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia autorow.



Nieoficjalna wojna

Civil War 2 Generals: Grant, Lee, Sherman

Amerykańska wojna domowa z lat 1861-1865 zwana często "wojną secesyjną" właściwie nigdy nie została formalnie wypowiedziana. Dla ówczesnego prezydenta Stanów Zjednoczonych i zarazem Unii, Abrahama Lincolna, secesja stanów skonfederowanych była jedynie swoistą "insurekcją niezadowolonych". Również secesjoniści z Jeffersonem Davisem na czele nigdy oficjalnie nie zadeklarowali stanu wojny ze swą ojczyzną. Czy w świetle powyższych faktów można nazwać amerykańską wojnę domową - wojną nieoficjalną, wręcz "prywatną"? Moim zdaniem - jak najbardziej, lecz tylko w odniesieniu do pierwszego roku konfliktu. Za takim określeniem przemawia również fakt, że tak na dobrą sprawę wielu z walczących w tym właśnie okresie żołnierzy nie rozumiało, jaki jest sens ich walki. Często - zwłaszcza dla młodszych uczestników - wojna oznaczała jedynie przygodę i ewentualną szansę kariery. W świetle tych faktów przestaje dziwić fakt, że początkowo wszelkie ich troski zawierały się w życzeniu, by "wojenka" nie skończyła się zbyt szybko, zanim przejdą swój chrzest bojowy... Tak tak - zdarzało się bowiem nader często, że "żołnierze" ci nigdy wcześniej nie trzymali w rękach karabinów!

GEM.INI

Tu jednak dano im okazję postrzelać. Próbowali zatem. Zaciekle i - co za tym idzie - w miarę skutecznie. To zaś, w połączeniu z nieudolnością dowódców, fatalnym stanem wyszkolenia żołnierzy oraz faktem stosowania coraz to lepszych rozwiązań technologicznych w uzbrojeniu, przy jednoczesnym braku zmian w taktyce prowadzenia bitew, sprawiło, że straty obu stron były ogromne. Z uwagi na tę właśnie okoliczność termin "prywatna" traci nieco swą wcześniejszą wyrazistość. Tym bardziej, że konflikt ten dość szybko przerodził się w wojnę



ogólnopaństwową. Właściwie więcej: w konflikt dwu państw - istniejącego, reprezentowanego przez Unię, dążącą do ukarania Secesjonistów (czyli po prostu - w przekonaniu wielu Jankeesów i zgodnie z wojenną propagandą - "zdrajców") oraz nieistniejącego wprawdzie, ale jakże upragnionego, państwa Konfederatów...

Taaak. Tak było. Czy raczej tak jest i tak będzie w najbliższej przyszłości, gdyż - po raz sam-nie-wiem-który - wojna secesyjna pojawia się wprost na ekranach monitorów PCetów. Tym razem jednak w lata 1861-1865 przeniesiemy się za sprawą duetu Impressions/Sierra i ich nowej gry - Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman. Najogólniej rzecz ujmując, CWG 2 jest grą taktyczną, co w praktyce oznacza, że dowodzimy nie tyle całymi armiami, co pomniejszych ich elementami: brygadami i ich częściami składowymi - regimentami. Przeliczając zaś te, abstrakcyjne dla większości, nazwy na bardziej konkretne liczby: na jednej "podstawce" w czasie gry stać będzie nie więcej niż 4.000 żołnierzy. Piechoty. To uściślenie jest o tyle niezbędne, że - oczywiście - na polu bitwy pojawiają się również i inne

jednostki; przykładowo: kawaleria, artyleria, inżynierowie polowi, ba - nawet ówczesni "snajperzy" czy pływające sobie po Missisipi okręty wojenne! Wszystkie te jednostki mają również swą własną - oczywiście znacznie mniejszą niż piechota - "pojemność".

Zgodnie z podziałem poczynionym jakiś czas temu przez redakcyjnego Głównego Stratega - Mac Abre - Civil War Generals 2 zaliczyć należy do tradycyjnych, opartych na heksagonalnych planszach gier strategicznych. Tak też jest w istocie - każde sześciokątne pole symbolizuje ok. 200 jardów "żywego" terenu. Jednocześnie należy wspomnieć, że jakkolwiek pole walk "poskładane" zostało z elementodu (co daje się zauważyć chociażby w przypadku "struktury" lasu), to zostało to zrobione o tyle dobrze, że nie razi swą sztucznością. A to już jest coś! Zresztą postawienie na modułowy układ plansz umożliwiło zastosowanie wykreowanych za pomocą edytora plansz.

Poszczególne działy armii symbolizowane są na polu przez bardzo plastyczne, ale niestety słabo animowane figurki. Figurki te mają za zadanie przekazanie grającemu pewnych informacji: oczywiście ukazują typ reprezentowanego wojska, jego liczebność (w dość ograniczonym trójstopniowym zakresie: nieliczne, liczne,



bardzo liczne) oraz formację, jaką przybrał dany oddział. I właśnie w związku z tymi ostatnimi zmuszony jestem postawić gierze pierwszy minusik. W porównaniu bowiem chociażby z Age of Rifles maksymalnie (sic!) dwa typy sformowania jednostki to liczba wręcz śmiesznie mała. Drugim minusem dotyczącym zobrazowania stanu wojsk jest fakt, że - jak już zresztą wspomniałem - figurki nie są ruchome. Co zaś za tym idzie: nie bardzo wiadomo, skąd przeprowadzić atak - gdzie dana jednostka ma

U dołu:
Skartracować ich,
chlupcy!!!





przód (i lufy karabinów), a gdzie ariergardę (strona, od której można by ewentualnie bezpiecznie zaatakować). Zresztą należy wspomnieć też o związanych z tym paradoksach strictly wizualnych - obrazki w stylu galopującej tyłem (!) kawalerii są tu na porządku dziennym.

Ogólną monotonię nieruchomych jednostek rekompensują jednak w pewnym stopniu świetnie zrealizowane, "klimatyczne" filmy. Co ciekawe, nie są to odrębne duże obrazy, przedstawiające niejako od razu przebieg całej bitwy. Te bowiem mają to do siebie, że po



U góry: Obraz bitwy raczej typowy dla gier strategicznych.

Po lewej: Istnienie scenariuszy alternatywnych bitew wydatnie zwielokrotnia możliwości wykazania się.

pewnym - zazwyczaj bardzo krótkim - czasie (co oczywiście ze względów objętościowych nośników) zaczynają uparcie i irytująco się powtarzać. W Civil War Generals 2 ten problem rozwiązano w nieco inny sposób: "archiwalny" film budowany jest z niewielkich scenek. Przykładowo: sceny śmierci dowódcy, widoku szarzy kawalerii czy ostrzeliwania się stron w lesie. Oczywiście tych elementów składowych nie ma aż tyle, by schematy bitew nie były do siebie podobne, ale nagminne powtarzanie się animacji tutaj raczej nie grozi. Choć przynajmniej i to nie było w stanie powstrzymać mnie przed całkowitym wyłączeniem filmów. Ale to raczej ze względu na czas, jaki pochłaniało dogrywanie ich z płyty...

Jak już wspomniałem, po względem zwiualizowania CWG 2 mieści się w górnej sferze stanów średnich, choć zdarzają się przebylski, chociażby fakt, że po szczególnie zapadłych bitwach na hektie pozostaje symbol poległych. Jednak to nie grafika jest w przypadku gier strategicznych najważniejsza. Aspektem determinującym jakość gry tego typu jest dokładność odwzorowania zasad, niepisanych praw rządzących walką. A w tym akurat przypadku autorom należy się plusik - na wynik bitew wpływ ma nie tylko liczba "chętnych walczących", stopień "finezyjności" uzbrojenia i formacja, ale i morale, poziom zmęczenia, stopień zorganizowania jednostki, umiejętności dowódcy, plusek z terenu czy fakt okopania się danej jednostki... O stałym uwzględnianiu przez

komputer wszystkich tych elementów składowych świadczą zaś chociażby komunikaty, którymi co pewien czas miota nasz komputerowy GM. Wypowiedzi te, stylizowane zresztą na bojowe okrzyki przywódców walczących żołnierzy, w pełni ilustrują nam obraz bitwy. Ot, weźmy komunikat - "Bić ich, chłopcy! Wróg nie ma amunicji i szuka dziur w ziemi!" Przecież dobitnie sygnalizuje on, że, po pierwsze, z zaopatrzeniem, i co za tym idzie - zorganizowaniem u przeciwnika naprawdę kruch, po drugie: morale; jakim się cechuje, jakie jest - każdy słyszy, i wreszcie - po trzecie: że najprawdopodobniej ma on na tyle dość całej tej wojny, że podczas naszego ataku albo ucieknie, albo się podda! Tak czy inaczej: "Butcher'em, Boys!".

W obliczu tej ogólnej realności tym bardziej komicznym (o ile w ogóle można mówić o komizmie w odniesieniu do wojny) mankamentem jest zastanawiająca skuteczność strategii, którą można zawrzeć w jednym słowie: "wciąż-naszarzy". Drugą zauważoną przeze mnie śmiesznością jest fakt, że tak na dobrą sprawę walki w Civil War Generals 2 można wygrywać jedynie piechotą! Szczególnie nieprzydatna jest kawaleria - jej ataki są na tyle nieskuteczne, że po prostu nie warto zmuszać jej do walki! Już lepiej przysłużyć się ona jako "niewykwalifikowana" jednostka zwiadu albo pewnego rodzaju dywersant zajmujący - na tyłach wrogiej armii - świetnie punktowane "heksy zwycięstwa".

Niemalże we wstępie wspominałem o obecności programowego edytora plansz i jednostek. Jednak, tak na dobrą sprawę oprócz tego, że w ogóle istnieje i że umożliwia złożenie ze stałych elementów dowolnej mapy, niewiele można o nim powiedzieć. No, może jeszcze tylko to, że zabawa w "kreatora światów" jest szalenie nuząca i niesamowicie czasochłonna. Do gry dołączono jednak jeszcze jedną, tym razem jednak bardzo nietypową rzecz: swoiste mini-kompendium wiedzy dotyczącej bezpośrednio wojny secesyjnej. Wśród informacji o broni, używanych typach statków, strategii stron czy postaciach przywódców znaleźć tu można również reprodukcje batalistycznych obrazów olejnych Morta Kuenstlera. Dlaczego o tym piszę? Ano dlatego, że wśród nich jest jeden, moim zdaniem idealnie odpowiadający klimatowi gry. Nosi on tytuł: "War is Hell"...

I czas na podsumowanie. Civil War General 2: Grant, Lee, Sherman jest z pewnością pozycją godną polecenia. Ale nie wszystkim - raczej wyłącznie zadeklarowanym



fanom gier strategicznych rozgrywanych w tych realiach. Nie da się ukryć bowiem, że wszyscy inni bardzo szybko mogliby znudzić się monotonią walki. Tak to jednak w strategiach już jest: raz dwadzieścia ataków ze strony wroga, raz dwadzieścia z naszej, raz wroga, raz nasze i tak dalej i tak dalej... Zresztą ocena, czyli "jedynie" 6 oczek, skierowana została do "tych innych". Wszelkiego rodzaju miłośnicy



starć Unia vs. Konfederacja mogą jednak bez obaw dodać do niej co najmniej punkcik. Tym bardziej, że program umożliwia prowadzenie działań zaczepno-obronnych przeciw żywym (ha!) przeciwnikom aż w pięciu różnych trybach "grania-w-wielu": w trybie "hotseat" (na zmianę na jednym komputerze), przez modem, za pomocą seriala, via sieć lokalna czy wreszcie za pośrednictwem darmowego (!!!) serwera: Sierra's Internet Gaming System. A zatem: "Butcher'em, Boys!"...

Wymagania: 486/66, 16 MB RAM, SVGA	Producent: Impresions / Sierra
Internet: http://www.sierra.com	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766



Plusy:

- w sumie realizm walki
- obecność edytora plansz i jednostek
- istnienie integralnej mini-encyklopedii
- pięć rodzajów "grania-w-wielu"

Minusy:

- raczej monotonna
- dość marnie zwiualizowanie pola bitwy i jednostek
- słabutka oprawa dźwiękowa
- mam już dosyć wojny secesyjnej!

Ocena:

6

Rajd po konsoli

SEGA Touring Car Championship

"Ludzie dzielą się na trzy typy: tych, którzy tylko patrzą; tych, którzy to robią; i tych, którzy robią to dobrze." To niezwykle prawdziwe zdanie można interperować w rozmaity sposób. Tym razem jednak "prawo" to wywołało u mnie zapewne niezamierzony przez autorów skutek - po jego przeczytaniu (i skonfrontowaniu z grą) bowiem najpierw ogarnął mnie śmiech pusty, a potem litość i trwoga. Zostało ono bowiem umieszczone w pliku helpa dołączonego do nowej konsolowo-pecetowej konwersji - gry SEGA Touring Car Championship.

GEM.INI

co w tym dziwnego - powie zapewne w tym momencie niejeden z czytelników - slogan reklamowy, w którym nie ma niczego szczególnego. A jednak. Bowiem kontrast między tym, jakże szumnie brzmiącym haselkiem, a tym, jak przedstawia się sama gra, jest tak wielki, że - nawet już po paru minutach testów zapewnienia w tym stylu nie mogą wywołać niczego innego niż głośny śmiech! I to nie wesoły...

Pewne podobieństwo w brzmieniu tytułu ze świetną TOCA Touring Car może sugerować, iż "segowe" TCC również jest niesamowicie wierną symulacją. A tymczasem rzeczywistość w dość brutalny sposób zdiera z oczu zasłonę słodkiej naiwnej nadziei. Jest to bowiem jak najzwyklejsza zręcznościówka! Co więcej - z najbardziej przeze mnie nie lubianego gatunku "arcade konsolowego". A wiadomo przecież nie od dziś, że konsolowcy bardziej się śpieszą - u nich wszystko (no, niemalże wszystko) musi być szybciej, łatwiej, lepiej... To ostatnie oczywiście wyłącznie w sensie: "znacznie mniej wymagająco". I, uprzedzając ewentualne ataki, nie oznacza to wcale, że jest to złe. Od czasu do czasu fajnie jest pościgać się nie tylko "po szarym", nie zważając na ograniczające tor bandy czy innych użytkowników - byle do przodu i byleby zmieścić się w czasie... Podkreślam - od czasu do czasu. Tymczasem w SEGA Touring Car Championship jest to jedyny sposób rozgrywki.

Ścisłej - gra umożliwia wybór pomiędzy profilem jazdy "zręcznościowym" oraz - cokolwiek miałyby to znaczyć - "pecetowym", ale tak szczerze mówiąc nie zauważyłem istotnych różnic. No może jedynie fakt, że po wybraniu tego ostatniego można włączyć uszkodzenia (nawiasem mówiąc - trzeba się naprawdę starać, by auto, którym pomykamy, zepsuć...) czy nieco "zróżnicować" możliwości poszczególnych typów samochodów, ale poza tym niewiele je dzieli. I tu, i tu bowiem jeździmy,

by załapać się "na międzyczas" (bleee...), i tu, i tu auto trzyma się drogi jak przyklejone - czuje się delikatne, acz wyczuwalne "komputerowe wspomaganie" (przykładowo: spróbujcie, jadąc pod prąd, wjechać w bandę...), wreszcie - zarówno w jednym, jak i drugim przypadku nie mamy zbyt dużych szans na zwycięstwo. No właśnie (tak swoją drogą, to niezmiernie ciekawe), w trakcie wyścigu 'grand prix' na pierwszym, a co za tym idzie - najłatwiejszym



torze, przy wyłączonych uszkodzeniach i "ujednoliconych" osiągnięciach bolidów i co więcej: z poziomem komputerowych kierowców na 'easy' - na bodajże siódmym okrążeniu zamarłem z niedowierzania i zgrozy. I nie chodzi o to, że nagle wszyscy spokojnie wyprzedzili moje auto - o, skądże znowu. Oni już zaczęli mnie dublować! Ha; dodam jedynie, że nagle bardzo nieładnie pomyślałem - najpierw o moich "ściganckich" umiejętnościach, a następnie - uwzględnivszy swe dotychczasowe osiągnięcia w innych tego typu grach - o twórcach TCC. Autka komputera są po prostu nie do zdarcia i nie do pokonania! Aż strach pomyśleć, jak wyglądałaby walka na 'expert'. Być może poradzą z nimi sobie jacyś giga-maniacy - ale ja (i typowy gracz też) wysiadam w biegu.

Liczba dostępnych bolidów czy torów, również nie jest specjalnie zachwycająca. Ot, istnieją wprawdzie cztery furgony, ponoć niezwykle realnie odwzorowane: Alfa Romeo 155 V6Ti, Toyota Supra, Opel Calibra V6 i "wreszcie" AMG Mercedes C-Class, ale przy ilości maszyn znanej chociażby z TOCA - 8 czy Need for Speed II (a już szczególnie NFS II



SE), odpowiednio 8 i bodajże 11 - liczba ta staje się żałośnie wręcz mała! A to i tak dużo (stosunkowo - oczywiście!) w porównaniu do ilości tras - tych bowiem jest aż... trzy! A właściwie - cztery. Nie - jednak trzy - te, które dostępne są od razu. Po czwartej, Boom City, da się bowiem pojeździć, ale tylko w pojedynkę - opcja 'championship' tu nie sięga...! Ogólnie te iście zawrotne liczby przypominają zresztą inną, znacznie starszą jednak grę SEGA - Rally Championship. Taki zwyczaj?!

I wreszcie pora na poruszenie kwestii, jakby nie było, równie podstawowych dla gry - oprawy graficznej i dźwiękowej. Zwizualizowanie - ujdzie w tłoku. Przy rozdzielczości 640 na 480 i 16-bitowym kolorze nie jest źle! Ale mimo wszystko brakuje "bajerów" typu ruchomych elementów otoczenia toru czy innych drobnych animacji, które przecież tak ładnie budują klimat trasy. A tak swoją drogą - z moich "segowych" doświadczeń wynika, że firma ta najwyraźniej odżegnuje się od jakichkolwiek kontaktów z akceleratorami graficznymi. A przecież dobry dopalacz potrafi (szczególnie w takich grach) działać cuda. Kwestia "umuzyczenia" TCC. A właśnie - to jest naprawdę interesujące. Ile bowiem zajmuje na krążku sama gra, jeśli wystarczyło miejsca na upchnięcie na nim 18 (słownie: osiemnastu) średnio 150 sekundowych utworów audio? I żeby to chociaż było coś w miarę porządnego... Ale nie: 'dance' w swym najgorszym, komercyjnym wydaniu. Jedyne zaletą obecności tej muzyki - oczywiście oprócz tego, że w ogóle istnieje - jest jej





"zrytmizowanie": ostro wybijany takt (na raz) raczej nie powinien dopuścić do zaśnięcia nad grą.

1 - podsumowanie. Otóż porównanie SEGA Touring Car Championship z inną "segową" samochodówką - Daytoną USA Deluxe czy chociażby równie "zręcznościowo" ujętym Need for Speed II - wypada niestety na niekorzyść TCC. To nie ta finezja grafiki, nie ten rozmach opcji, nie ta ilość aut czy torów... Po prostu: ta gra jest konsolowa aż do bólu. •le pojętego "uzręcznościowienia" nie ratują nawet opcje multiplaya! Od każdego z "podpiętych" graczy, bowiem wymagane jest posiadanie osobnej kopii z grą. Zostaje oczywiście jeszcze split-screen,



ale walka w dwie osoby na podzielonym ekranie to mimo wszystko nie to, co każdy u siebie... A i ostatnia z przyjemniejszych walek opcji - "ghost-rider" - została permanentnie "skopana". Zatem - pozycja raczej wyłącznie dla maniaków. Ewentualnie dla baardzo przygodnych (urodzinowych) kierowców. Inni raczej nie mają tu czego szukać. Sad but true.

A co się tyczy "mądręgo" zdania ze wstępu, niejako w odpowiedzi na nie nasuwa się stara, rzymska jeszcze sentencja: "Medice, cura te ipsam", co na nasze tłumaczy się jako: "lekarzu, ulecz najpierw siebie". O co chodzi? Ano tylko o to, że wolę patrzeć niż robić tak jak twórcy - niedobrze. Ot co!

CD-ACTION	Producent: SEGA PC.
Wymagania: Pentium 90, 16 MB RAM, Okna '95	Dystrybutor: Marskoll tel.(022) 6639390
Internet: http://www.sega-europe.com	

Plusy:

- całkiem niezła (jak na brak obsługi dopalacza) grafika
- split-screen
- możliwość zmiany ustawień samochodów (setup)

Minusy:

- marna realność jazdy
- bezsensownie trudna
- oprawa dźwiękowa
- Skopany "ghost-rider"
- gra jak najbardziej konsolowa, w tym tego słowa znaczeniu

Ocena:
5

Zagraj za darmo w Jaskini Gier!

EMPIK

Lubisz grać? Nie masz komputera? Nie stać cię na najnowsze gry? Masz ochotę pograć z kolegami w sieci? Nic prostszego! Musisz tylko przejść się (lub przejechać) do najbliższej siedziby Empiku! Po co?

Empik oferuje dla graczy specjalną usługę: płacisz drobną kwotę i grasz na dobrym sprzęcie w najlepsze gry! Choćby dziś, Jaskinie Gier czekają na entuzjastów komputerowego szaleństwa!

Nie musisz jednak płacić. Twój magazyn komputerowy CD-Action proponuje ci udział w losowaniu bezpłatnych kart upoważniających do wstępu i grania w Jaskiniach Gier przez PIĘĆ pełnych godzin. Wytnij kupon, naklej go na kartę pocztową i wyślij na adres naszej redakcji z dopiskiem JASKINIA GIER. Nie zapomnij podać własnego adresu! Darmowe karty wstępu prześlemy wam pocztą. Wyniki losowania opublikujemy w następnym numerze CD-Action.

Poniżej znajdziecie listę z adresami wszystkich Jaskiń Gier działających na terenie Polski.

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| 1. 41-500 CHORZÓW | ul. Wolności 28 |
| 2. 41-253 CZELADŹ | ul. Będzińska 81 |
| 3. 42-200 CZĘSTOCHOWA | ul. Najświętszej Marii Panny 63 |
| 4. 40-091 KATOWICE Megastore | ul. Piotra Skargi 6 |
| 5. 31-469 KRAKÓW GEANT | ul. Bora Komorowskiego 37 |
| 6. 90-423 ŁÓDŹ | ul. Piotrkowska 81 |
| 7. 10-118 OLSZTYN | ul. 1 Maja 18 / 19 |
| 8. 61-816 POZNAŃ Megastore | ul. Ratajczaka 44 |
| 9. 50-026 WROCŁAW | Pl. Kościuszki 21 / 23 |
| 10. 00-029 W-wa "Megastore" | ul. Nowy Świat 15/17 |
| 11. 00-116 W-wa "Ściana Wschodnia" | ul. Marszałkowska 116 / 122 |

Pamiętaj: Co miesiąc darmowe karty wstępu do Jaskiń Gier-tylko w CD-Action!



"Tak, chcę darmową kartę wstępu do Jaskini Gier!"
KUPON

Kosmiczny turniej

Dead Reckoning

Są w kosmosie rzeczy, o których się filozofom nie śniło. Niekoniecznie mam tutaj na myśli np. zachowanie się naszego osobistego Słoneczka, które kiedyś (za marne 10 mld lat) ma podobno pęknąć niczym balonik lądujący na krzaczkach osłu, tyle że z dużo większym hukiem, co zresztą w kosmicznej skali nie będzie wcale godnym uwagi wydarzeniem. Chodzi o sprawy dużo, dużo bardziej niezwykle...

JASPIN

Ale na pocieszenie - być może nie dane nam (ludzkości) będzie doczekanie takiej katastrofy, gdyż poprzedzi ją parę innych równie skutecznych, które wcześniej zakończą historię Ziemi wraz z jej wszystkimi żyjącymi. Chyba, że Mars już do tego czasu zatętni życiem - wtedy mamy szansę pociągnąć jeszcze parę(set) tysięcy; warto by było, chociażby ze względu na np. perspektywę zmierzenia się w kosmicznym turnieju z obcymi cywilizacjami. Tego typu przyszłość jest jak na razie jeszcze bardzo odległa i niepewna, ale wszyscy osobnicy posiadający umiejętność przesiadywania przed migoczącym ekranem kilka nocy z rzędu mogą, w oczekiwaniu na te

wydarzenia, poddać się kolejnej próbie nerwów i wytrzymałości w grze Dead Reckoning. Za udział w turnieju, który jak się później okaże, do dobrowolnych nie należy, wystawiono nam spory rachunek, wartością przewyższający wszelkie ziemskie dobra. Stawką jest nasze być albo nie być, które uzależnione jest od wyniku zmagania z Obcymi. Bez żadnego szkolenia zostajemy wrzuceni w fotel futurystycznego statku kosmicznego, którego kokpit przypomina połączenie kilku desek rozdzielczych najnowocześniejszych współczesnych obiektów latających.

Na otarcie ewentualnych łez rozpaczę do pomocy możemy sobie wybrać dwóch towarzyszy walki, którzy bez względu na przynależność rasową będą w miarę swych możliwości wspomagać nas w trudnych pojedynkach. Zanim rozpoczniemy ostrzeliwanie wrogich pojazdów, warto dokonać wyboru spośród kilku udostępionych nam łaskawie wehikulów i zdecydować, który sprawdzi się najlepiej w niezwykle trudnej podróży. Podczas

ich prezentacji otrzymujemy informacje o prędkości, mocy strzałów oraz wytrzymałości powłoki ochronnej, od której uzależniony jest długość naszego żywota w jego wnętrzu. Wybór jest dość trudny, gdyż każdy z nich sprawdza się najlepiej w odmiennych warunkach. Niestety nie możemy zbyt pogrymasić przy wyborze uzbrojenia - niezależnie od preferowanego pojazdu musimy zdać się na standardowe wyposażenie statku, które zresztą w każdym przypadku jest takie samo: laser i rakiety (ale co ciekawe, kolor wystrzelianych pocisków jest inny w zależności od rodzaju pojazdu). Podczas wyboru swoich tymczasowych przyjaciół i sprzymierzeńców, którzy własną pierśią zdecydują się bronić honoru Ziemi, warto



kierować się krótką charakterystyką umieszczoną obok ich podobizn, która precyzyjnie określa wady i zalety poszczególnych herosów. Rodziny wśród nich jest robot - taki wybór gwarantuje stalowe nerwy u zmechanizowanego sprzymierzeńca i żadnych "ludzkich" odruchów, przede wszystkim litości. Wybrani sojusznicy sami decydują, za sterami jakiego pojazdu chcieliby tłuc swoich przeciwników, dzięki czemu nie gryziemy się z myślą, że wysłaliśmy jakiegoś na pewną śmierć w nieodpowiednim dlań bolidzie.

Po zakończeniu wszelkich formalności rozpoczyna się główna część turnieju, która podzielona jest z kolei na 15 partii; każda rozgrywana jest w innym otoczeniu i z innym przeciwnikiem. Sama walka dzieli się przeważnie na dwie rundy; tzn. musimy dwukrotnie wygrać, abyśmy przeszli o stopień wyżej i stanęli w szranki z groźniejszym oponentem. Każdemu z grających przyswieca jeden przyziemny cel: zniszczyć wroga. I właściwie można to potraktować jako sedno gry, nic dodać nic ująć - po prostu chwycić za joystick, klawiaturę czy cokolwiek innego i strzelać. Teren każdego z pojedynków, chociaż rozgrywa się wśród gwiazd, ograniczony jest przez coś, co kształtem przypomina długą rurę, z obu stron zamkniętą jakimiś konstrukcjami. Zresztą wygląd zewnętrzny i wewnętrzny areny (kształt zawsze pozostaje ten sam) zależy od przeciwnika, z którym walczymy; muszę przyznać, że powyższy, niby nieistotny, element, stanowi



niemałą wizualną atrakcję. Czasami np. "rura" pulsuje niczym żyjąca istota... a my czujemy się jak we wnętrzu gigantycznego potwora.

Graficznie Dead Reckoning prezentuje się całkiem porządnie (oczywiście mowa o sprzęcie wspomaganym akceleratorem) i pod tym względem nie można mieć żadnych zastrzeżeń, ale lojalnie zaznaczam, że nic tutaj nikogo nie rzuci na kolana. Ładne tła oraz atrakcyjne wstawki filmowe pomiędzy poszczególnymi partiami nadają grze pewien, całkiem przyjemny w odbiorze, klimat. Skutecznie broni się też muzyka. Chyba wszystkim miłośnikom strzelania spodoba się rozwalka latających pojazdów, w bardzo futurystycznym otoczeniu w rytmie muzyki techno? Dla mnie midzik. Komentarze uczestników walki również sprawiają wiele uciechy grającemu - nie ma to jak usłyszenie przez głośniki wyrażenia zwykle pomijanego przez autorów porządnym słownikiem. Uwzględniłem tu oczywiście słowa wypowiediane przez ludzi. Być może w ostatnim swym tchnieniu również i Obcy potrafią rzucić mięchem, ale niestety bariera językowa... sami rozumiecie. Jednak na podstawie intonacji wypowiedzi można wysunąć przypuszczenie, że Obcy również nie żegnają się z nami i z życiem w nadmiernie kulturalny sposób.

Jednak pomimo kilku przyzwoitych atrakcji gra może się szybko znudzić użytkownikom nie będącym zadeklarowanymi fanatykami "latających" nawalank. Wprawdzie powielanie już gotowych schematów nie jest wadą, w końcu tego typu zasadą kieruje się większość "giercowych" twórców - ale liczy się tak ilość "pożyczek", jak też sposób, w jaki rozmaite znane już pomysły łączone są w jedną całość. Tu jest raczej średnio - czuje się, że gra jest wtórna i pozbawiona oryginalności. Ale jednocześnie nie jest z nią tak źle, by nie znalazła wśród graczy sporo zapalonych (napalmen?) miłośników.

Plusy:

- super techno muzyka
- komentarze uczestników walki
- ciekawe wstawki filmowe
- egzotyczne areny walk

Minusy:

- brak opcji treningu
- monotonność
- brak możliwości wyboru broni
- bez joysticka ani rnsz
- wyczuwalna wtórność

Ocena:

6

	Producent: Gold Tree
Wymagania: P 90 lub P 133, 16MB RAM, CDx4, Win 95, wskazany 3Dix.	Dystrybutor: Piranha Interactive Publishing
Internet: http://www.piranhainteractive.com	



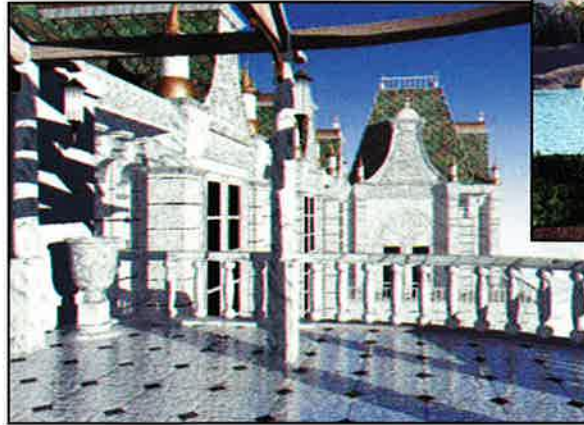
Prisoner of (virtual) ice

Morpheus

Tytuł tego artykułu jest świadomie dwuznaczny. Dlaczego? - otóż mamy do czynienia zarówno z lodem, w którym uwięziony jest okręt, jak i z więzieniem wirtualnym (słowa tego nie lubię, niemniej akurat w tym przypadku pasuje). O czym mowa? - o grze przygodowej mało znanej firmy Soap Bubble Productions, zatytułowanej Morpheus.



się w Matthew Holmesa, a jego celem będzie penetracja statku. Jednak to dopiero początek akcji. Bohatera dręczą sny, a statek okazuje się być bardzo zaawansowany technologicznie - niewspółmiernie do obecnych możliwości, a co dopiero do



LORD YABOL

Morpheus to przygodówka - film. Klimat, jaki oferuje, wionie ciężką psychozą przypominającą momentami Blue Ice czy I have no mouth but I must scream, tyle że (moim zdaniem) Morpheus jest odrobinę łatwiejszy w odbiorze dla normalnego człowieka

(mnie osobiście, jako że do normalnych się nie zaliczam, bardziej podobał się Blue Ice, która to nazwa w slangu oznacza...

kryształki LSD, o czym autorzy z pewnością wiedzieli; no, no...). Akcja gry toczy się w Arktyce, gdzie Matthew Holmes z grupą przyjaciół prowadzi ekspedycję, mającą na celu odnalezienie ciała swojego ojca, zaginionego w Arktyce trzydzieści lat wcześniej. W pewnym momencie Holmes gubi się w śnieżycy i ostatek sił dociera

do, wydającego mu się widmem, uwięzionego w łodzi statku. "Salvation or damnation?" - zadaje sobie pytanie (co na polski można przełożyć, przy zachowaniu rymu, jako: "zbawienie czy potępienie?"), w momencie gdy odkrywa, że statek ten to Herculania - okręt, którym wyruszył na swoją ostatnią wyprawę jego ojciec. Dokładnie tutaj zaczyna się właściwa gra. Jak się zapewne domyślacie, gracz wcieli



tego, co było przed trzydziestoma laty. Sukcesywnie dowiadujemy się, że Herculania jest miejscem ukrycia potężnej maszyny: Neurographicona. Dzieło szalonego naukowca Jana Pharris'a więzi w stworzonym przez siebie wirtualnym świecie piękną Claire Moon, a jego zasilanie zapewniają dusze zamordowanych pasażerów Herculanii. Ostatecznym celem będzie więc wyzwolenie cierpiących dusz i uwolnienie pięknej Claire.

Engine gry nie odbiega od typowych rozwiązań stosowanych w przygodówkach. Możemy swobodnie obracać się o 360 stopni w każdej lokacji i przemieszczać się z jednego miejsca w



drugie za pomocą strzałki. Rozwiązanie znane już choćby z Return to Zork. Czynności, jakie możemy wykonywać, ograniczają się do oglądania przedmiotów i manipulowania urządzeniami. Muzyka, która towarzyszy naszym działaniom sprowadza się do nastrojowych dźwięków, subtelnie przygrywających w tle. Jeśli chodzi o głos, to bohater od czasu do czasu wypowiada kwestie, których niestety nie możemy zobaczyć w formie tekstu, co jest dość bolesne dla mniej obeznanymi z językami obcymi. Na szczęście dykcja Matthew Holmesa należy do tych przyzwoitszych, więc kto się wsłucha - zrozumie. Grafika jest doskonała - filmowa jakość renderowanej grafiki zdecydowanie zachęca do eksploracji sekretów Herculanii, a prędkość gry jest zadowalająca nawet na komputerze bez 3Dfx, co ostatnio bywa raczej rzadkim zjawiskiem. W chwili obecnej gra niestety nie jest jeszcze ukończona, więc nie możemy zdradzić, jakie będzie jej zakończenie, ale z tego, co przedstawiłem w powyższym tekście, zapowiada się, że fani przygodówkowej grozy otrzymają ucztę na miarę wspomnianego w tytule Prisoner of Ice. Czego życzy wyżej podpisany (powinno być - niżej podpisany, ale nasz układ graficzny wprowadził tu pewien, ehm, c h a o s).



Plusy:

- klimat
- grafika

Minusy:

- brak dialogów w formie tekstu na ekranie

Ocena:

7



Abe ratuje świat

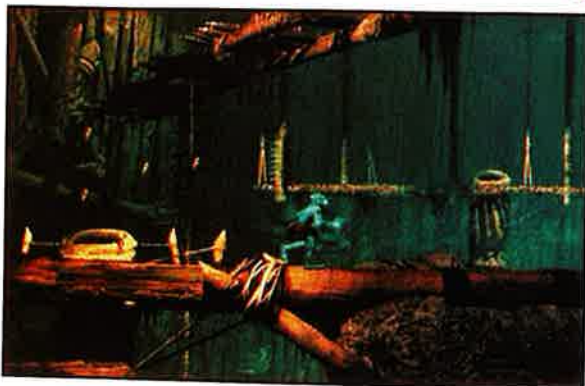
Abe's Oddysse



Ostatnim czasie w światku graczy komputerowych niesamowitą karierę robi zestawienie obok siebie pewnych trzech literek i jednej cyfry - 3Dfx. Nazwa ta porusza wszystkich. Jedni na samą wzmiankę o niej dostają nadczynności gruczołów (co objawia się między innymi nadmiernym wydzielaniem śliny), inni zaś klną na potęgę. Ci pierwsi przeważnie są szczęśliwymi posiadaczami wymienionego urządzenia, drugiej, liczniejszej (w Polsce, rzecz jasna) kaście radość z owego dobrodziejstwa natury nie jest dana. Przyjęło się również, że gry akcji nie wyposażone w obsługę 3Dfx-a są zazwyczaj dość ubogie jeśli chodzi o szatę graficzną, i należy traktować je jak potencjalny niewypał (w każdym sensie - tzn. ostrożnie i bez nadmiernych emocji). Najwidoczniej jednak panowie z raczej nieznanego dotąd firmy Oddworld Inhabitants postanowili udowodnić fałsz kryjący się za tymi "nowoczesnymi przesądami" i stworzyli Abe`a. Narodziny małego nie przebiegły zapewne bez komplikacji, co widać w jego fizjonomii - wygląda on jak żaba, która właśnie, w reflektorach tira pędzącego na nią pełnym gazem, doświadczyła "przedśmierthnej retrospekcji". Zaczniemy jednak od początku.

ANAKHA

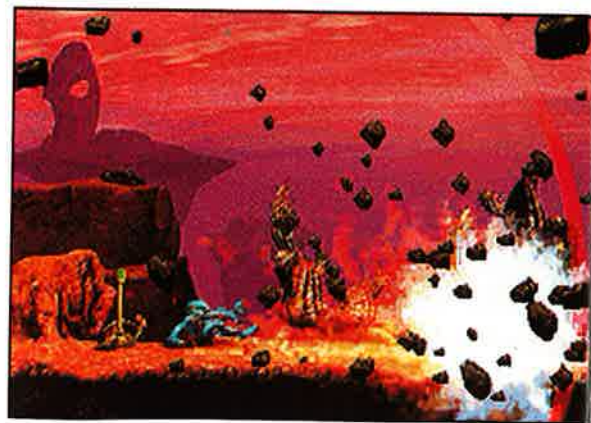
Na bliżej nieokreślonej planecie, w tajemniczym układzie planetarnym, żyły sobie dwie rasy rozumne. Jedną z nich byli Mudokonowie, drugą - Sligowie. I to Sligowie właśnie, dzięki temu, że szybciej wymyślili coś takiego jak giwera, stali się w tamtej rzeczywistości rasą dominującą. Nie wiedzieć czemu otworzyli szeroką sięć



przetwórci mięsnych, w których wykorzystywali Mudokonów jako bezpłatną siłę roboczą. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie dwa drobne szczegóły. Po pierwsze - na planecie zaczęło brakować zwierzątek, które dla dobra sprawy chciałyby się przemilić, poza tym konsumentom znudziła się monotonna dieta. Wobec takiego obrotu



sprawy, na posiedzeniu rady nadzorczej przetwórci pojawił się pomysł - zróbmy żarcie z Mudokona. Drugi powód zaistnienia komplikacji w opisywanym świecie polegał na tym, że niejaki Abe - przedstawiciel rasy stojącej na dole łańcucha pokarmowego - "trzaskal" w pracy nadgodziny i pieczołowicie czyścił podłogę przed salą zebrań, w której ważyły się losy jego gatunku. Powodowany ciekawością zajrzał przez uchylone drzwi i dowiedział się o całym planie. Jako że perspektywa stania się zawartością jakiejś konserwy nie przypadła mu zbytnio do gustu, postanowił zwać. Prawdopodobnie, biegnąc w szoku po usłyszeniu właśnie "niewesołej nowinie", nasz bohater wyrznął w jakąś wystającą rurę, ponieważ w jego głowie pojawiła się genialna idea oswobodzenia całej swojej rasy. Z drugiej strony nie przyszło mu z pewnością na myśl, że jest on jedynie postacią gry komputerowej i jego szlachetne cele przyjdzie realizować graczowi.



Czas na parę szczegółów anatomiczno-opisowych. Otóż przeciętny Slig jest zielonkawy, chuderlawy i przygarbiony, kurczowo ścisła karabin maszynowy, a na głowie ma coś w rodzaju noktowizora. Noktowizor ten jest mu średnio przydatny w polowaniach na Abe'a, gdyż, kiedy nasz bohater znajdzie się w ciemnym pomieszczeniu, staje się absolutnie niewidoczny. Należałoby też wspomnieć, że Sligowie mają osobliwy język. Na przykład, kiedy uda im się ustrzelić Abe'a, kraczą i wydają dźwięki podobne do rozprostowującej się sprężynki (którą chyba mają w tyłku). Na ich obronę należałoby powiedzieć, że druga strona konfliktu, czyli Mudokonowie, porozumiewa się za pomocą gwizdów i pierdnieć - szanse są więc, przynajmniej w warstwie lingwistycznej, wyrównane. Z bardziej zrozumiałych "efektów kofonicznych" wyróżnia się "What?" u Sligów oraz "Hello", "Wait" i "Follow me" u Mudokonów. Co do Mudokonów, to oprócz wylupiających gał, cechują się oni też posiadaniem pewnej istotnej cechy - opanowali mianowicie sztukę kontrolowania umysłów. Wystarczy, że chwilę pozawodzą w swoim wspaniałym dialekcie, a już każdy mózdzek w promieniu kilku metrów staje się zagrożony. Można by pomyśleć, że z takimi zdolnościami nie można przegrać. Cały bejser polega jednak na tym, że Sligowie zasznurowali gęby wszystkim swoim niewolnikom. Na dokładkę w wielu miejscach porzucali automaty, które po "usłyszeniu" pierwszych dźwięków zaklęcia porażają "śpiewaką" prądem - klient z przysmalonym kuprem jest już mniej skory do odstawiania arii. I tak z grubsza sprawy się mają.

Spotykamy się tu z kolejną platformówką. Ale taką nietypową, gdyż nasz bohater jest praktycznie pozbawiony jakichkolwiek środków ofensywnych. Musimy więc, aby zrobić przeciwnikowi kuku, umiejętnie wykorzystywać jego nawyki i warunki, w których działamy. Najbardziej podstawową taktyką jest przejęcie umysłu jakiegoś Sliga. Jest tu jednak mały haczyk - aby nasze zawrodożenie przyniosło



skutek, musi minąć parę sekund, w czasie których Slig może nam podziurawić struny głosowe. Zazwyczaj należy zatem upatrzeć sobie jakąś odpowiednio położoną platformę, która stanie się naszą sceną. Po dokonanej inwazji zaczynamy wędrować w poszukiwaniu jakiegoś



wrogo nastawionego elementu. Kiedy natkniemy się na niego, możemy go poczęstować gorącym oliwem w nalewce olejowej. Kiedy dojedziemy do wniosku, że już maksymalnie wykorzystaliśmy naszą marionetkę, ponownym zawodzeniem wysadzamy ją w powietrze. Schody się zaczynają, gdy w pobliżu obiektu naszych eksperymentów telepatycznych znajduje się wspomniana wyżej zappra z "automatów antydzwiękowych". Musimy wtedy zastosować inne, adekwatne do "środowiska", taktyki. Trochę ich jest. Możemy sprowokować Sliga, aby nas gonił i wyprowadzić go poza zasięg maciek elektrycznych. Równie dobrze możemy otworzyć mu pod nogami jakąś głęboką

zapadnię, naprowadzić go na minę, sprawić, by spadł w przepaść, lub wprowadzić go w strefę deszczu bloków granitowych o imponujących rozmiarach. Nie myślcie sobie jednak, że przeciwnicy są tępi. Nieraz należy się mocno namęczyć, zanim osiągniemy się pożądaną efekt (znaczy się - trupa). Czasami trzeba też po prostu siedzieć cicho. Przekradać się od cienia do cienia lub wręcz na paluszkach skradać się za patrolującymi wartownikami. Podczas ucieczki z "Rupture Farms", kiedy widać tylko zarys Abe'a, wygląda to doprawdy wymiennie. Natomiast niektóre sytuacje są przekomiczne. Wyobraźcie sobie nieprzyjaźnie nastawionego czworonoga, który zawzięcie goni Abe'a. Ten w ostatniej chwili przeskakuje nad miną, przerażona bestia próbuje wyhamować i znikła w ognistej kuli wybuchu. Oprócz telepatii, do zalatwienia Sliga od czasu do czasu trafiają nam się bardziej materialne środki - kamienie, których używamy zwykle do detonacji bomb na odległość, oraz granaty. Z ciekawszych pomysłów można jeszcze wspomnieć o Elumach - wierzchowcach podobnych do strusi, dzięki którym możemy się szybko przemieszczać i przeskakiwać szerokie zapadliska. Przyjazne w



grze są świetliki, które pod wpływem zaklęć Abe'a formułują zdania zawierające użyteczne wskazówki.

Jak już wcześniej wspomniałem, Abe chce uratować swoją rasę. Nasi pobratymcy ze względu na ciągle szorowanie podłogi są dość apatyczni, potrzebują więc konkretnych wskazówek jak zwiąć. Posługujemy się tu prostym słownictwem, o którym wspomniałem wyżej. Celem jest doprowadzenie niewolnika do teleportu, który przeniesie go do ojczyściej krainy. Portale te są dość osobliwe - otóż kiedy natkniemy się na krążące w kółko ptaki, zaczynamy zawodzić, a one tworzą nam drogę do wyjścia. Jednak na początku nasz bohater ma



dość ograniczone umiejętności telepatyczne. Musi więc dać nogę z zakładów, dostać się do swojej ojczyzny, tam przejść próby w dwóch krainach, aby ostatecznie powrócić triumfalnie i wykorzystując zdobytą wiedzę zniszczyć hegemonię Sligów. Nie są oni zresztą naszym jedynym zmartwieniem. Należy też uważać na barylkwate psy, nietoperze oraz różne krabopodobne świnstwo, które pozornie nastawione jest pokojowo, jednak w momencie przyparcia do muru lub po pojawieniu się w zasięgu wzroku drugiego kraba zaatakują bezitośnie.

Czas powiedzieć parę słów o grafice - od niej przecież zacząłem ten tekst. W czasach wspomnianego bombardowania 3Dfx-em, twórcy Abe's Oddysee przypomnieli nam, że i bez tego sprzętu można zrobić wspaniale wyglądającą grę. Przerwywniki filmowe są przepięknie animowane, posiadają żywe kolory i niesamowitą atmosferę. Po przybyciu do ojczyzny Abe'a, podczas przechodzenia z jednej lokacji do drugiej, nie widać praktycznie, w którym momencie animacja rozpoczyna się, a w którym kończy. Tła są przepięknie narysowane i robią potężne wrażenie. Muzyka natomiast jest genialna i zawsze dopasowana do akcji rozgrywającej się na monitorze.

Trochę to dziwne, że bohater, z którym ma utożsamiać się gracz, i którego poczynaniami będzie kierował przez tydzień lub dłużej, wygląda tak pokraccie. Być może jest to kwestią gustu, lecz moim zdaniem autorzy mogli stworzyć



Abe'a trochę miłszym dla oka. Również charakter gry ma drobny mankament. Jak by nie było, jest to produkcja, w której należy wysilić szare komórki. Nie myślcie sobie natomiast, że refleks jest zbyteczny. Czasami może człowieka krew zalać, kiedy dziesiąty raz z rzędu próbuje jednocześnie ominąć parę kolczastych kul, rozbroić trzy miny, uciec przed krabem itd. Gra co jakiś czas automatycznie robi save, i w wypadku niepowodzenia cofa gracza do danego punktu. Gdyby twórcy pokusili się o regulację poziomu trudności, podejrzewam, że część graczy nie obdarzonych szybką rewolwerowca bez trudu wyprzedzającego własny cień, również z chęcią by zagrała.



Niemniej jednak jest w tej grze "to coś", co powoduje, że po dziesiątym nie udanym podejściu zamiast łamać kompakt z grą, zaciskamy zęby i

próbujemy jedenasty raz. Posiada ona jakąś tajemniczą aurę, atmosferę, która potrafi naprawdę wciągnąć w pokręcony świat Abe'a. I tak trzymać!

Plusy:

- dźwięk i grafika
- równie fajne dla miłośników gier arcade, jak i adventure
- kilka możliwych rozwiązań w wielu sytuacjach
- nie trzeba mieć 3Dfx
- extra klimat

Minusy:

- tradycyjne kłopoty z save (nie można ich robić w dowolnym miejscu)
- spory poziom trudności

Ocena:

9



Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	Producent: Odoworld Inhabitants/GT Interactive
Internet: http://www.gtgames.com	Dystrybutor: L.E.M tel. (022) 6428165

Powrót Mistrza

Carmageddon - max pack

CARMAGEDDON już dwukrotnie gościł na naszych łamach. Wydawałoby się, że napisano i skomentowano już wszystko, a wielkie NIE wymalowane na transparentach starszych i zdezelowanych osobników, przyblakło wypłowiałe od słońca i czasu, jaki upłynął od premiery tego hitu. Okazuje się jednak, że zwolennicy drastycznych rozwiązań na zakorkowanych pieszymi chodnikach oraz przyjaciele Maxa Damage, będą mogli ponownie zasiąść za sterami swojego ulubionego pojazdu i wypuszczyć na wielki, krwawy rajd.

CZARNY IWAN

SCI nie spoczęło na laurach i w palecie nowych produkcji, które pojawiają się za sprawą tego zespołu, znalazła się również propozycja dla smakoszy CARMAGEDDONu. Wielka, czerwone pudełko, które zajmuje niemal połowę mojego biurka ma bardzo interesującą zawartość. Na dzień dobry przywitałem się z klimatyczną podkładką pod myszkę, na której prezentuje swój radosny uśmiech znany, łysy osobnik, wymalowany brzytwą w kolorach czerni i czerwieni. Porysowana facjata wspomnianego gościa nie zakwitła natomiast na eleganckim skórzanym breloczku (na kluczyki), który również znajdzie się w pudełku ze specjalną edycją gry.

Gdy nacieszyłem już oczęta gadżetami, z niecierpliwością otworzyłem skrzypiącą szkatułkę zawierającą dwie gorące płytki z edycji MAX PACK. Pierwsza to nasz "stary", wypróbowany i poczciwy CARMAGEDDON z

Maxem i Anie w roli głównej. Jednak nawet tutaj zaistniała pewna subtelna, acz niezwykle istotna, zmiana. Gra działa bez problemów pod Windows 95 i obsługuje akcelerator graficzny! Pomijając wrażenia wizualne, jakie towarzyszą teraz spotkaniu zębatej karoserii wozu z miękkimi ciałami przechodniów, nareszcie będziemy mogli cieszyć oczy dobrze wyglądającymi, ciekawymi lokacjami i maksymalnie odjazdowymi wozami. Do tej pory była to jedyna istotna i naprawdę męcząca wada gry. Cóż to bowiem za przyjemność podziwiać samochody, które wyglądają jak



starożytna piramida schodkowa. Obecnie sportowe holidy Maxa i Anie rzeczywiście oszałamiają wizualnie, a biorąc również pod uwagę to, że znacznie lepiej prezentują się scenierie, możemy wreszcie poczuć się zadowoleni i syci konkretnych widoczków. Ponieważ jestem jednak trochę zrędy, to wspomnę, że śliczne czerwone światełko stopu w trakcie upartego blokowania kół nie alarmują nas rżącym, czerwonym kolorem. Nie ma



jednak co wyrzydląć - bądź co bądź CARMAGEDDON nie jest symulatorem samochodowym i trudno spodziewać się tu takiej perfekcji w odzworowaniu pewnych szczegółów, jak to byto choćby w TOCA. Mimo wszystko i tak wydaje mi się, że CARMAGEDDON powinien znaleźć się w lidze mistrzów gier samochodowych, ponieważ jest to w moim przekonaniu jedna z lepszych produkcji, gdzie bardzo dokładnie odwzorowano zachowanie samochodu w trakcie jazdy (oczywiście pomijając efekty specjalne, jakimi są choćby wielometrowe "łoty" samochodów).

Rzecz jasna nie zabraknie nam dotychczasowych, 36 odjazdowych tras, na których toczyć się będzie nie tylko nasza "gablota", ale i niepewne życie setek przypadkowych przechodniów. Muszę w tym miejscu nadmienić, że w pakiecie z grą znajduje się również TIPS BOOK. Niewielka książeczka zawiera dokładny opis każdej trasy, plan miasta i rozkład checkpointów. Krótkie info, które umieszczono obok opisu zawiera takie dane jak typ trasy (np. Miasto Górnicze czy Park Narodowy), numer w rankingu i wreszcie ilość osób, które mogą trafić pod koła. W TIPS BOOK odnajdziecie również dokładny opis 38 efektów specjalnych, które zafundowali nam autorzy, aby ubarwić nieco monotonne życie pirata drogowego. W trakcie wyścigu wciąż natykamy się na kolorowe beczki z niewiadomą zawartością. Dzięki tipsom dowiemy się, że owe "puszki Pandory" zawierają takie cuda, jak Elektryczny Bicz (wylądowania elektrycznie powalające osoby znajdujące się blisko auta), Ślepotę (oczywiście nie naszą, lecz przechodniów), Zombi (mieszkańcy nie mogą się poruszać), Zombi Gigant (piesi są dwukrotnie więksi) itd. Wszystkie efekty są ograniczone czasowo, co w niektórych wypadkach jest prawdziwą łaską dla oczu i umysłu. Np. jedna ze

Plusy:

- świetne, nowe trasy
- obsługa 3Dx
- mowl klerowcy i samochody
- doskonała trashowa muzyka
- możliwość gry bez krwistych widoczków

Minusy:

- jakie zaowu minusy?!

Ocena:

9



szczególnie niemiłych niespodzianek zawiera efekt, który zamienia nasz wóz w "bumper". Ogluszeni zgrzytem giętych blach, będziemy obserwować, jak pojazd odbija się od ścian i z olbrzymią prędkością ląduje na następnych. Pełna destrukcja może przy okazji zmieść biegnących w tym piekle ludzi.

Wspomniane 36 tras zostało wyznaczonych w kilku bardzo rozbudowanych lokacjach. Dodatkowa płytka SPLAT PACK zawiera cztery takie dodatkowe "areny", z gotowymi, przygotowanymi specjalnie dla Was osiemnastoma trasami. Znajdzie się tu coś zarówno dla zwolenników ciepłych, podzwrotnikowych klimatów, jak i dla miłośników śniegu i lodu. Trasy są naprawdę pomysłowe i zróżnicowane. Odniosłem wrażenie, że wykonano je z większym rozmachem niż poprzednio. Są długie i wymagają sporej koncentracji, ponieważ zaprojektowano je tak, abyśmy jak najczęściej zwiędzali dna potężnych kanionów czy oglądali podwodne skałki w ostatnich kilkunastu sekundach życia. Jest na co popatrzeć. Na pewno traficie do mrocznej lokacji, która jest niczym innym jak rozbudowanym kompleksem więziennym. Surowe, szare bryły więziennych budynków przepłatają się z zawieszonymi nad bezdennymi otchłaniami wijącymi się serpentynami autostrad. Nie są to może radosne widoczki w stylu Mega Race 2, ale gwarantuję Wam, że wywołują podobne emocje. Osobiście bardzo podobala mi się również kraina, w której spotkałem bohaterów... Quake'a (!!!). Nieśmiertelni żołnierze z dzieła iD stali zatopieni w lodzie, będąc niejako niemiymi bohaterami moich zmagañ z oporną, trudną trasą, gdzie zresztą bardzo łatwo stracić życie (oczywiście jeżeli gramy na poziomie Easy nie ma takich problemów).

Jeżeli zastanawiacie się, kto może się kręcić wokół więzienia, to informuję, że nie spotkacie tam nikogo. Po prostu w SPLAT PACKu nie ma ludzi! Cóż, jak wszyscy dobrze wiemy, gra przeznaczona jest dla osób od osiemnastego roku życia, właśnie z powodu sporej dawki brutalności, którą serwuje. Chłopcy z SCI poszli więc po rozum do głowy i wrócili stamtąd z gotowym, prostym pomysłem. Zamiast zmiatać z dróg niewinnych, bezbronnych przechodniów (przypominam, że dostajemy za każdego kredyty i dodatkowy czas), pojawiły się neutralne, zupełnie niehumanoidealne roboty, których rozwalanie nie powinno nikogo oburzać. Oczywiście różnią się one między sobą wyglądem (podobnie jak piesi dzielą się na kategorie), ale zaden z nich nie wywołuje innych skojarzeń niż takie, że właśnie rozjechalismy chiński lampion albo błyszczący toster (nooo, chyba, że ktoś ma bujną wyobraźnię, ale w te rejonny cenzura jeszcze na szczęście nie wkroczyła). Prawdę powiedziawszy opowiadam się tu za, ponieważ CARMAGEDDON przy całej swojej brutalności jest też świetną grą samochodową z mięsą doskonałych tras (pokazcie mi dobre wyścigi, gdzie dostaliście 36 "rejsów" - teraz plus 18). Oczywiście pozbawiając gierę "krwistości" wrywa się jej

Szczególnie mili i uczynni zawodnicy

Agent Orange

SZYBKOŚĆ: 150MPH
WAGA WOZU: 1.7 TONY
0-60MPH: 7.6 S.

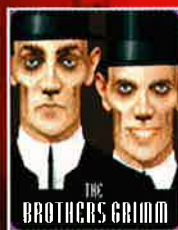
Szalony ex-agent FBI. Urządził sobie polowanie na wszystko, co zawiera około pięciu litrów krwi. Orange jest bohaterem z Wietnamu, postanowił zrobić na ulicach prawdziwy "Sajgon" swoim super ciężkim Sedanem



The Brothers Grimm

SZYBKOŚĆ: 230MPH
WAGA WOZU: 1.2 TONY
0-60MPH: 4.2 S.

Bracia Grimm bardzo lubią dzieci. Ich karawan podwozi szczerki rozbitych na drodze osób na najbliższy cmentarz. Jeżeli jednak nazwałbyś ich grabarzami, na pewno by się obrażili, to dżentelmeni w każdym calu, tyle, że niekompletni umysłowo.



Hammerhead

SZYBKOŚĆ: 210MPH
WAGA WOZU: 2.0 TONY
0-60MPH: 6.6 S.

"Młotek" myśli, że jest superbohaterem, w rzeczywistości jest "inaczej myślący" lub dosłowniej półgłówkiem. W swojej "pracy" przejawia niepospolicity zapał. Jeżeli na niego trafisz, to pozostawi bez żalu smakowitych przechodniów, by zezłomować Twój wóz z jego żywą zawartością.



Ivan the Bastard

SZYBKOŚĆ: 150MPH
WAGA WOZU: 1.4 TONY
0-60MPH: 9.4 S.

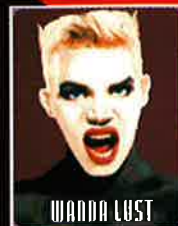
Cóż, Ivan ma dwie słabości. Pierwsza to jego wyprodukowany na Ukrainie potworny niczym T-34; monster truck. Druga to mocna, rodzima gorzalka, której Ivan sobie nie żaluje. Wódka wprawia go we właściwy rytm pracy, tyle że jest wówczas zupełnie nieobliczalny. Podobno kiedyś rozwózł mleko, ale czasy się zmieniły...



Wanda Lust

SZYBKOŚĆ: 210mph
WAGA WOZU: 1.1 TONY
0-60mph: 6.7 S.

Wanda jest zmysłowa, lubieżna i namiętna, ale tylko wówczas, gdy na karoseni widać śnieżyce, czerwone zacieki. Jest psychopatką jak i reszta towarzysztwa, tyle, że to jednak piękna. Nieco delikatniejsza i zdecydowanie ładniejsza, od choćby takiego Psycho Pitbulla.



Psycho Pitbull

SZYBKOŚĆ: 160mph
WAGA WOZU: 2.0
0-60mph: 9.1S.

Raczej mało przystojny, gdy Cię zobaczy zapnie ujadac i szczeleć z radości. Nie odpuści, dopóki z Twojego wozu nie wypłyną ostatnie krople z rozbitą miski olejowej. Półka przechodniów jak hamburgery za pomocą swojego wozu "pomocy drogowej". Ten żółty pick-up jest niezwykle odporny na uderzenia, łatwiej załatwić go jak żółwia, odwracając do góry kółkami (nie szukajcie kółek u żółwi!).



niemal serce gołą dłonią, ale lepsza gra w zmięczony, ulizany CARMAGEDDON, niż zakaz jego dystrybucji na terenie Polski.

Na pocieszenie dostaliśmy jeszcze 15 nowych wchikulów i świeży wysyp psychopatycznych kierowców. We wspomnianej książeczce (TIPS BOOK) odnajdziecie krótką notkę o każdym z gości (zazwyczaj info o tym, co mu na mózg padło) i króciutką charakterystykę wozów. Każdy, kto zobaczy samochody w CARMAGEDDON podparte mocą akceleratora graficznego, od razu przyzna, że jest to czysta poezja, a jeżeli zwróci jeszcze uwagę, z jaką finezją rozlatują się te cuda w trakcie kraks, zacznie się brzydzić innymi grami tego gatunku. W każdym razie na trasie pojawiają się obok "Mimi" (angielski odpowiednik malucha) i "Garbusa", czolgi, inne pojazdy gąsienicowe, futurystyczne konstrukcje przypominające jednostki z POD czy szlachetne wyścigowe smoki z Ferrari F666 na czele (nie chodzi tu chyba o 666 litrowy motor). Warto zwrócić uwagę, że w zależności od pojazdu, drastycznie ulega zmianie również zachowanie wozu.

Na zakończenie dodam jeszcze krótką informację dla "pająków". Dodatkowe levele do multiplayera są bardzo dobre, szkoda tylko, że za bary weźmie się jedynie sześciu zawodników w sieci. Zabawa w "żywym" przeciwnikami dodaje grze atrakcyjności. Jeżeli ktoś może, to powinien spróbować sieciowego pojedynku.

CARMAGEDDON MAX PACK to ciekawa, godna polecenia propozycja. Giera zachowała swoje walory, pozyskując jednocześnie paletę dodatkowych możliwości, z obsługą akceleratora na czele. Kompromisowe rozwiązanie, dzięki któremu można grać w mniej zabójczą wersję gry, pozwoli zasiąść z kierownicą również młodszym wadzom. Osiemnastolatkomie (i wyżej) z ukształtowaną, nie zwichrzoną psychiką zasiądną natomiast do CARMAGEDDONu, który powali ich na kolana swoim wizualnym bogactwem. Pozostaje jedynie zaprosić do gry, co też niniejszym czynię.

Wymagania: P75, 24MB RAM, Cdx2, Dos/Win 95, 3Dfx	Producent: SCI & STAINLLES
Internet: http://www.sci.co.uk	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. (018) 443797

Na-Krul i ul

Hellfire

Tak najprościej można by scharakteryzować najnowszy, i jak do tej pory jedyny - zresztą oficjalny, dodatek do Diablo, gry zapewne dla niejednego osobnika kullowej. Dlaczego za pomocą tych akurat wyrazów? Ano z tego prostego powodu, że Na-Krul to imię Demona, którego trzeba będzie z tego planu przepędzić, ul natomiast jest drugim z czekających na śmiatka podziemi z wystrojem jako żywo przypominającym drugą część Obcych.

ALLOR

Hellfire mieści się w całości na jednym kompakcie, który na dobrą sprawę trzeba do czytnika włożyć tylko raz - podczas instalacji; później jego miejsce w "wirówce"

Poniżej po prawej: Pomieszanie dwóch światów: Obcych...

Gzwarty ze śmiatków

Mnich (Monk)

Oficjalnie jedyna nowa postać, w każdym razie na pewno jedyna posiadająca nowy wizerunek. Stylizowany na wschodnich mnichów wojownik włada bardzo dobrze wszelkiego rodzaju pałami, ale jego umiejętności walki wręcz, w czym pierwowzór się przecież specjalizował, pozostają niestety bez zainstalowanego patcha daleko w tyle. W każdym razie kijaszkiem może potraktować paru wrogów za jednym zamachem, a ciosy wyprowadza nim szybciej niż wojownik mieczem - jedynie szelma (wolne tłumaczenie słowa Rogue, czyli luczniczki) jest ze swoim lukiem nieco szybsza. Początkowe współczynniki to 25 punktów siły, 15 magii, 25 zręczności i 20 żywotności, startuje z 45 punktami życia i 22 many, a na poziom obydwa zwiększają się o dwa. Znaczenia specjalnej zdolności - Poszukiwanie - nie trzeba chyba tłumaczyć, wystarczy zerknąć do ramki z piątym kręgiem magii. Ogólnie postać dość zrównoważona, może zarówno nieźle czarować - w każdym razie lepiej od luczniczki - jak i dać po łbie, bo limit siły jest od szelmowskiego trzykrotnie wyższy. Czyli jeśli nie miałeś jeszcze swego ulubieńca, to właśnie go znalazłeś, no chyba że chcesz skorzystać z postaci ukrytych...



zajmuje oryginalny krążek z Diablo, bez którego zresztą nie ma nawet co o granii marzyć - bądź co bądź, jest to tylko małe rozszerzenie standardowych możliwości gry, a nie odrębny produkt. Przy tym, jako że instalacja to tylko nieco ponad sto pięćdziesiąt megabajtów, zbyt wielu cudów spodziewać się raczej nie należy - w końcu produkt Blizzarda liczy sobie około pięciuset mega, a zawiera tylko trzy postacie i cztery różne "wystroje" podziemi, po cztery poziomy każdy. Po dokonaniu prostych obliczeń wychodzi nam, że w Hellfire powinniśmy oczekiwać jednego nowego wystroju lochów i jednej nowej postaci, ale na szczęście nie jest aż tak źle. Już ze wstępu dowiadujemy się co nieco

Plusy:

- nowi bohaterowie
- nowe czary
- nowe przedmioty
- osiem nowych poziomów podziemi
- klimat krypty bije na głowę całą resztę

Minusy:

- tylko osiem nowych poziomów

Ocena:

6

o dwóch nowych rodzajach podziemi - każdy oczywiście ze standardową "głębokością" czterech pięter, ale aby móc je zwiedzić, trzeba najpierw "zaliczyć" przynajmniej osiem poziomów katedry, czyli innymi słowy - oczyścić katakumby z szerzącego się w nich plugastwa. Wtedy dopiero chłop zajmujący się swymi bodajże trzema krowami skieruje nas na oczyszczanie swego pola z wrednego "czegoś", które to "coś", po zniszczeniu, odsłoni zejście do gniazda pełnego niezbyt miłych zmutowanych owadów, tudzież zupełnie niemiłych owadzych demonów. Na ostatnim poziomie "ula" czeka oczywiście jego główny larwowaty szef, który po krótszym bądź dłuższym procesie negocjacji, w którym nieocenyony okazuje się dobry miecz, tudzież duży zapas many, z ulgą pozbędzie się mapy otwierającej przejście do krypty.

O ile nie wszystkim klimaty z Obcego, w gotyckim fantasy, przypadną do gustu, o tyle krypta jest już niczego sobie, i do tego wykonana została po prostu perfekcyjnie. Począwszy od muzyki, przez wystrój wnętrza, po zamieszkujące ją potwory jest po prostu demonicznie piękna. Z lawą wybijającą z podłogi,

pułapkę zamieniającą na chwilę nieszczęśnika w kamień? Jest czadowo, zwłaszcza gdyby pograć sobie w sieci. Ale tu natrafiamy na największy zgrzyt - opcji tej nie przewidziano!



Fakt - zwiększona objętość całości nieco to rekompensuje, ale nie oszukujmy się - mając w pamięci Fallout przechodzenie tego w pojedynkę to raczej średnia przyjemność...

Po raz drugi mogę jednak napisać, że nie jest aż tak źle. Prostem trickiem można sobie, istniejącą zresztą w kodzie gry, sieciówkę włączyć. No, chyba że zainstalowaliśmy sobie



tajemniczymi posągami czy ciemnym kamieniem użytym do budowy... Trzeba to zobaczyć na własne oczy, usłyszeć na własne uszy, bo opisać się tego nie da. W każdym razie po pokazaniu wrednemu demonowi, czyja sprawa jest słuszna, wypada wziąć pozostawione przez niego podarki i wrócić do nieszczęsnej katedry po Diablo.

Główny bohater został jednak tym razem nieco "podpakowany", więc już tak łatwo, jak ostatnim razem, nie będzie. Ale głowa do góry! Są przecież nowe czary, nowe przedmioty, wypada więc jedynie nieco bardziej uważać. Nowości zdobyć można przy tym nie tylko w czasie nowych questów - pełno ich również w samej katedrze. Od przenośnych pułapek, lasek uzupełniających manę, po zupełnie nową broń czy czary. Co na przykład powiecie na łuk strzelający paroma strzałami naraz? Albo na

patcha... W ten sam sposób można otrzymać dwie nowe postacie: Barda i Barbarzyńcę. Bard jest moim skromnym zdaniem tym, co tygrysy lubią najbardziej. Teoretycznie, patrząc na współczynniki, postać ta jest obrydlawie wręcz średniasta, ale za to: a) czaruje najlepiej ze wszystkich, no może prócz maga; b) z łuku sieje jak luczniczka i c) jej zdolnością specjalną jest Identyfikacja. Także Barbarzyńca jest





Po lewej:
...oraz perlekcyjnej gotyckiej fantasy.

I cóż wypada napisać na zakończenie? Że gra jest super i w ogóle? Raczej nie. Po pierwsze, jest to jednak tylko zręcznościowa nawalanka, której do RPG (vide Fallout) jeszcze bardzo daleko. Poza tym patch umożliwiający wybór Barbarzyńcy i poprawiający przy tym parę błędów uniemożliwia grę sieciową, a jest to jedyny bastion, gdzie Diablo z Hellfire mogłoby się jeszcze nieźle powodzić. Tak więc zobaczyć warto, zwłaszcza kryptę, pograć także nie zaszkodzi, ale nic specjalnego to obecnie nie jest. Trzeba się niestety pogodzić z myślą, że poważniejsze zmiany zajdą dopiero po ukazaniu się Diablo 2. A że koniec roku już niedługo - w końcu to tylko osiem miesięcy - więc...

PS. Wskazówki jak "mieszać" znajdują się na jednej z płytek dołączonych do tego numeru.

Q-ACTION	
Wymagania: P90, 16MB RAM, CDx2, Win 95	Producent: Synergistic Software / Sierra On-Line
Internet: http://www.sierra.com	Dystrybutor: CD PROJEKT tel.(022) 250703

INFO



Piąty krąg zaklęć



Wypaczenie (Warp)

Lepszą nazwą byłoby Zakrzywienie Przestrzeni. Jest to prymitywniejsza wersja Portalu do Miasta - pozwala na jednorazową podróż w sąsiedztwo najbliższego przejścia między poziomami. Ponieważ jest to tylko najbliższe przejście, więc równie dobrze może to być zarówno wyjście jak i zejście niżej...



Poszukiwanie (Search)

Znowu lepszym określeniem byłoby słowo Badanie. Po rzuceniu tego zaklęcia wszystkie dające się podnieść przedmioty otoczone zostają niebieską poświatą, odpada więc ich żmudne poszukiwanie po omacku, jak to w ciemnych bądź zaśmieconych miejscach miało zazwyczaj miejsce.



Odbijanie (Reflect)

Tym razem nazwa w pełni oddaje efekt - każdy atakujący bardzo szybko pozna siłę własnych ciosów. Zaklęcie nie chroni niestety maga, służy raczej do wymierzania sprawiedliwości zgodnie ze starożytnym prawem "oko za oko, ząb za ząb".



Szał bitewny (Berserk)

Mimo obiecującej dla wojowników nazwy jest to zaklęcie czysto defensywne, rzucając je dodatek na wroga. A to że rzuca się on potem na najbliższy ruszający się obiekt, jest tylko efektem ubocznym - na kimś się w końcu musi wylądować, a że to przyjaciel, cóż...



Ściana błyskawic (Wall of Lightning)

Efekt stuprocentowo zgodny z nazwą - po prostu murek z milutkich wylądowań. Bardzo przydatny przy wycyfowaniu się na z góry upatrzone pozycje, gdy goniący są odporni na ognistą wersję zaklęcia. O przypadkach potworów odpornych na obydwie rodzaje zaklęć lepiej w tym miejscu nie wspominać...



Całopalenie (Immolation)

Ostatnia deska ratunku przy walce w okrężeniu i jednocześnie najbardziej efektywny czar z dających władzę nad ogniem - dziesiątki odlatujących promieniście od maga Kul Ognistych są widokiem przepięknym, chociaż dla znajdujących się na ich drodze jednocześnie ostatnim...



Podniebny wojownik

Air Warrior III

Jak głosi hasło reklamowe jednej z firm, dopiero sieć to komputer. Prawdziwość tego twierdzenia wychodzi ostatnimi czasy i na naszym, "rozrywkowym" podwórku. Wystarczy w końcu pograć chociażby w Diablo czy w Quake'a samemu, a później w Sieci - są to wówczas praktycznie całkowicie inne gry, i nie trzeba chyba nikomu mówić, jaki rodzaj zabawy jest bardziej wciągający...

ALLOR

Nie tylko te dwie wspomiane produkcje pokazują swoje prawdziwe oblicze dopiero w grze z żywymi przeciwnikami. Wystarczy choćby wspomnieć ostatniego X-Winga czy nawet jedną z ostatnio opisywanych wersji Mah Jongga. A zresztą, po co tracić miejsce na ich wymienianie, przecież praktycznie każda nowa gra ma opcję



multiplayer, z czego coraz większa liczba udostępniła powszechnie wykorzystywany w Internecie protokół TCP/IP. Zamiast "wylizanki" przejdę więc od razu do opisu czegoś, co nazywa się Air Warrior i pozostawia wszystkie wcześniej wspomniane tytuły daleko w tyle pod co najmniej jednym względem - liczby zmagających się ze sobą na jednym terenie graczy.

No bo co z tego, że X-Wing to bodajże szesnastu, a Quake trzydziestu

dwóch zawodników, skoro w AW w jednej przestrzeni może zmagać się w bojach do stu dwudziestu żądnych wrażeń pilotów? Fakt, że stawia to duże wymagania co do jakości połączenia, ale za to efekt jest

oszałamiający. Tym bardziej, że walka nie ma charakteru jakiejś bezładnej strzelaniny - chodzi w końcu o poprowadzenia swojego "państwa" do zwycięstwa, a to osiągnąć można jedynie przez zajęcie lotnisk przeciwnika, tudzież niszczenie jego fabryk, czego skutki bardzo niekorzystnie odbijają się na ilości dostępnego dla niego sprzętu i tym samym ilości rzucanych przeciwko nam sił. W trakcie kampanii rozgrywających się w czasach drugiej wojny światowej dostępne są bowiem trzy umowne

Po prawej: Niby za szybko, ale i tak bardzo dobrze.



państwa z trzema rodzajami sprzętu - japońskim, alianckim i niemieckim - każdy powinien zatem już na początku znaleźć tu coś dla siebie. Wstęp jest zatem miły, ale później bywa już różnie: wiadomo - po pewnym czasie jedna ze stron zdobywa miazdzącą przewagę nad

innymi i występowanie w roli jej przeciwnika zbyt wielkiej satysfakcji

nie przynosi. Z takiej pułapki wybrnięto tu jednak w sposób bardzo pomysłowy - co pewien czas teatr

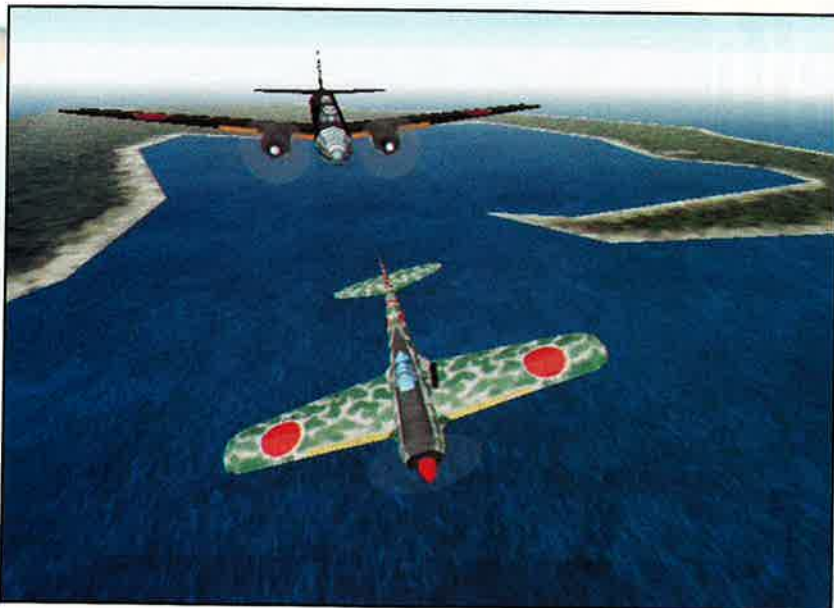


działania jest po prostu resetowany i wszystko zaczyna się od początku. W wyborze swego ulubieńca, poza własnymi preferencjami wyniesionymi z książek, tudzież innych gier, wypada się kierować przede wszystkim jego opisem w samym programie. W dostępnej encyklopedii zawarto bowiem

większość potrzebnych do podjęcia decyzji danych łącznie z rysem historycznym ilustrującym reakcje graczy na dany typ maszyny na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat - to posiada już idea gry on-line w Air Warriora. Pomimo bardzo dużej różnorodności tak na prawdę liczy się bowiem w walce tylko parę z nich - pozostałe są niestety zbyt słabe, by móc się z nimi mierzyć i latanie nimi to domena misji historycznych.

Podstawą w walce są oczywiście nie poszczególne samoloty, a całe dywizyjony, zarówno myśliwskie jak i bombowe - ktoś w końcu te fabryki niszczyć musi. Zdarzają się także misje transportowych Dakot, gdyż przeprowadzenie ataku spadochroniarzy jest jedynym sposobem zajęcia wroczego lotniska. Dywizyjony tworzone są przez samych graczy,





łącznie z takimi detalami jak motto czy emblemat. Do tych bardziej znanych na początku oczywiście nie będziemy mieć dostępu, ale tych otwartych dla wszystkich jest na szczęście też całe mnóstwo. Plany misji to także sprawa samych uczestników - dzięki dołączonemu edytorowi zdobywamy pewność, że monotoność w tej grze to właściwie puste słowo, a wykonywane zadanie odpowiada aktualnej sytuacji na froncie. Co pewien czas zdarzają się także specjalne wydarzenia w postaci misji historycznych - tutaj wszystko jest wprowadzone ustalone z góry, ale za to zabawić się można w zmianę biegu historii.

Poza podziałem na państwa i okresy historyczne - bo oprócz drugiej wojny światowej dostępna jest też pierwsza z jej słynnymi dwu i trójplatoncami, oraz konflikt w Korei z odrzutowcami - istnieje także dodatkowy podział na strefy dla początkujących i zaawansowanych. Różnią się one między sobą przede wszystkim stopniem realizmu w zachowaniach maszyn - w najwyższym rozbieżności co do reakcji samolotów na ruchy drążkiem są całkiem spore, a wymagania stawiane pilotom - znaczne. W walce kolowej w przypadku większości maszyn o korkociąg bowiem nietrudno, a z wyjściem z opresji bywa różnie - czasami zresztą brakuje po prostu wysokości nawet na szybki skok ze spadochronem, a co dopiero na jakieś bardziej wyszukane manewry wyprowadzania...

W czasie zmagania nie jest się jednak ograniczonym do fotela pilota. Równie dobrze można się zaciągnąć na stanowisko strzelca w bombowcu. Pozycja z pozoru niby bardziej komfortowa - odpadają w końcu starty i lądowania, ale w czasie ataku wroga roboty jest tu aż nadto - trzeba przecież bronić swego pilota, bo ten w większości przypadków zbyt

wielką swobodą manewru nie dysponuje i sam z tarapatów raczej nie wyjdzie. Jeśli natomiast chwilowo nie ma się chęci oderwania od matki ziemi, to do dyspozycji pozostają jeszcze pojazdy naziemne - jeep z karabinem maszynowym lub Ruchome Stanowisko Obrony Przeciwlotniczej na Podwoziu Gąsienicowym pomocne w odpieraniu bezpośrednich ataków na pasy startowe, tudzież T-34 do bezpośredniego najazdu na wroga. Jedyną wadą pojazdów naziemnych jest niestety brak ich

zróżnicowania, tzn. wszystkie państwa mają do dyspozycji te same jednostki, ale w końcu jest to, przynajmniej na razie, gra lotnicza, a nie kompleksowy symulator pola walki. Co do samego pola walki - wiadomo, że bez komunikacji ze skrzydłowymi zbyt wiele się nie działo. Na tym froncie wychodzi jednak jedna niedogodność: komendy wydawane są z klawiatury, co niestety wymaga ich zapamiętania i później bezbłędne wpisania w czasie walki... A kto w tarapatach ma czas na "flight, help"??? Ale po pierwsze przy takiej różnorodności trudno niestety o przypisanie wszystkiemu skrótów klawiszowych, a poza tym w grze wprowadzono coś znacznie lepszego - prawdziwe radio. Wystarczy karta audio z full-duplexem plus mikrofon i już do szesnastu graczy może się ze sobą porozumiewać na żywo. Bez przestojów, patrzenia na klawiaturę... I co dziwne - to na prawdę działa, choć może nie przy korzystaniu z modemu, zwłaszcza w godzinach szczytu, ale cóż - coś za coś. Dalsze urealnienie rozgrywki wymaga, prócz stałego łącza, użycia joya z Force Feedbackem - do prawdziwych doznań wymagany jest już tylko brat do poruszania krzesłem, gdyż reakcje drążka są po prostu perfekcyjne.

To wszystko bardzo fajne, ale co gdy sieci brak? I w tym wypadku nie jest źle. Sterowanie skrzydłowymi wymaga niestety klawiatury - zapomnieć można o dynamicznych kampaniach, ale cała reszta pozostaje. Super realistyczne zachowania samolotów, czterysta pięćdziesiąt misji - czego chcieć więcej? Ale nie, czegoś jednak można tu żądać - odnosi się niestety wrażenie, że główny nacisk położono na dwa teatry drugiej wojny: Pacyfik i Europę, traktując pozostałe, tzn. Koreę i I WŚ nieco po macoszeru - kampanie dostępne są jedynie w



tych pierwszych, w pozostałych mamy jedynie pojedyncze misje, ale za to przy pomocy edytora można liczbę dostępnych potyczek samemu dowolnie rozszerzyć. Poważniejszą wadą są niestety umiejętności komputerowych strzelców, którym zupełnie nie przeszkadza dym, mimo że sam nic przez niego nie zobaczysz, przez co zniszczenie dymiącego bombowca jest właściwie niemożliwe.

Troszeczkę razi także mało urozmaicony teren - mimo że dodano w końcu obsługę kart 3D, nadal jest on płaskutki, jeśli nie liczyć zdarzających się niekiedy samotnych gór, a widoki na ziemi to bajorka, rzeki, fabryki i miasta, ale zero dróg czy lasów. No, ale w końcu walczy się w powietrzu - a niebo zrobione jest właściwie perfekcyjnie.

Jakie podsumowanie? Jeśli oczekujesz superrealizmu, urywających się skrzydel, korkociągów w najmniej odpowiednich momentach i pomruku tłokowych silników, to jest to gra dla ciebie, niezależnie czy się masz, czy nie. Jeśli większą wagę przykładasz do grafiki, to także za bardzo narzekać nie będziesz - pod warunkiem, że nie oczekujesz po Air Warriorze III perfekcyjnej graficznie strzelanki. A jeśli masz się i joja z Force Feedbackem, to wyboru właściwie nie masz - dodaj do oceny dwa i pędź do sklepu...

PS: Jeśli masz tylko jedno z dwojga, to dodaj połowę, ale do sklepu też biegnij, choć może nie tak szybko...

Plusy:

- obsługa kart 3D
- cztery teatry działań
- do 120 osób w Sieci
- wysoki realizm
- dodana encyklopedia sprzętu
- są kampanie dla pojedynczego gracza
- edytor misji
- 450 misji antowych
- dużo dokładnie oddanych samolotów

Minusy:

- mało urozmaicony teren
- niezbyt duża szybkość
- potraktowane po macoszeru I WŚ i Koreę

Ocena:

7

	Producent: Kesmai Studios / Interactive Magic
	Wymagania: P133, 24MB RAM, CDx2, Win 95
Internet: http://www.kesmai.com	Dystrybutor: Marssoft tel.(022) 6639390

INFO



Subkultura szelfu

Subculture

Wyrwali czytelnicy CDA pamiętają zapewne, jak intensywnie zachwycatem się w połowie ubiegłego roku grą *Privateer 2*. Minęło już trochę czasu i przyszła kolej na kolejną gierkę, która wywołałaby równie entuzjastyczne reakcje - może dlatego, że jest ona równocześnie tak bardzo podobna, a zarazem tak inna od hitu z ubiegłego sezonu. Zanim zacznę rozpisywać się nad zaletami *Subculture*, uprzedzę tylko, że ocena i tak wynosić będzie 9/10, więc możecie nawet nie czytać recenzji, a po prostu ruszyć do sklepów po zakup. Jest to jedna z naprawdę niewielu produkcji, które po prostu nie mogą być krytykowane przez nikogo. Ale do rzeczy:

LORD Y

Zacznijmy od pomysłu. Jest prosty, ale genialny. Aby wymyślić coś tak "zakręconego", trzeba rzeczywiście być wyposażonym w umysł geniusza-ekstrawaganta. Otóż akcja *Subculture* toczy się w naszej rzeczywistości, ale w tej jej części, o której nic nie wiemy. Przybrzeżne wody oceanu zamieszkują istoty podobne do człowieka, tyle, że są one centymetrowej wielkości. Mają swoje państwa, sprzęt, broń i łodzie podwodne i oczywiście ambicje, co powoduje, że świat, w którym żyją nie należy do najbezpieczniejszych. Genialnym pomysłem jest sposób, w jaki stwory te (niestety rasa podwodnych krasnoludków nie otrzymała od producenta żadnej nazwy) uzyskują surowce. Aby otrzymać metal wykorzystują wyrzucone przez ludzi do wody puszki, kapsle po piwie i monety; nalogi zaspokajane są natomiast odpowiednio: tytoniowy - przez niedopalki (jedna sztuka starczy każdemu na miesiąc), a alkoholowy - przez piwo z wodorostów. Są nawet narkotyki uzyskiwane z pewnej rośliny morskiej.

Świat szelfu podzielony jest między trzy frakcje: Imperium Procha - technicyzowaną, nastawioną na naukowy i militarny rozwój organizację; Bohine - państwo meneli i leni

(inaczej nie da się tego określić, zresztą to samo, tylko innymi słowami, mówi o nich instrukcja) oraz Bractwo (Brotherhood) zajmujące się wydobyciem i przetwarzaniem surowców oraz handlem z oboma



stronnictwami. Oprócz tego są jeszcze piraci, których jedynym celem jest destrukcja (nasza lub ich - jeśli przejmiesz inicjatywę). Nasz bohater, Bubba Kosh (cóż za imię! przypomina mi się Najwyższy Bulp z *Dragon Lance*), jest wolnym najemnikiem, który rozpoczynając grę pozostaje w neutralnych stosunkach ze



U góry:
W podwodnym świecie *Subculture* można znaleźć nawet Mechy I to z napędem nuklearnym.

U dołu:
Akwarium w pełnej krasie. W *Subculture* pojawia się 20 gatunków ryb, a wszystkie wyglądają wyjątkowo elektonnie.

Plusy:

- cała gra jest jednym wielkim plusem, więc jako plusy potraktujcie wszystkie jej elementy wymienione w tekście

Minusy:

- minusów nie stwierdzono; może para koniecznością skorzystania z patcha

Ocena:

9



wszystkimi frakcjami (z wyjątkiem piratów, z którymi wszyscy mają na pieńku). Jeśli jesteśmy już przy głównym bohaterze, w którego przyjdzie nam się wcielić, to o znakomitym poczuciu humoru autorów scenariusza świadczy fakt, że jego pojazd to żółta łódź podwodna (*Yellow Submarine* - dowcip zrozumiały wyłącznie dla melomanów lubiących *The Beatles*). Co jest celem gry? To samo co w *Privateerze*, czyli handel i wykonywanie zadań, zleczanych nam przez obydwie frakcje. Handel i zbieranie śmieci (surowców) to, szczerze mówiąc, o wiele bardziej opłacalne zajęcie niż misje, które kosztują nas mnóstwo specjalistycznego sprzętu, tak że nie zwracają się wtedy nawet koszty eskapady (nagrody są dość niskie). Jednak realizacja zleceń jest istotną częścią warstwy fabularnej, więc nie można z nich zrezygnować, zresztą sam handel byłby nudny.

Co do sprzętu - łódź jest tylko jedna, ale można ją rozbudowywać, wzbogacając o różne elementy (wzmocnienie kadłuba, tarcze antyradioaktywne, nowe bronie i urządzenia itp.), a także mnóstwo dodatkowych akcesoriów ułatwiających zbieranie podwodnych śmieci. Tutaj mały tip: rzeczy holowane magnesem lub hakiem trzeba zrzucić do doku towarowego, dopiero po wykonaniu tej czynności będziemy mogli wejść do "normalnego" doku dla łodzi. Przy tym hol jest dość niewygodny i znacznie zmniejsza manewrowość i prędkość łodzi. Jednak kiedy znajdziemy się w mieście, nie musimy sprzedawać towaru. Zostanie on automatycznie przeniesiony do ładowni, teraz możemy spokojnie pływać tam, gdzie uzyskamy za niego dużo większą cenę. Jeśli już jesteśmy przy cenach, to nieprzetworzony metal najlepiej sprzedawać rafinerii. To samo dotyczy thorium - mineralu radioaktywnego w postaci pomarańczowych kryształków, który zbieramy z dna. Natomiast w rafinerii kupuje się przetworzone surowce i sprzedaje się je z zyskiem gdzie indziej. Oto opis najlepszego szlaku handlowego: w *Beluga Basiń* zakupujemy





plankton po 80; płyniemy do Tryton Institute, gdzie sprzedajemy go po 150, kupujemy tam Cod Oil po 410 i płyniemy do rafinerii. W rafinerii sprzedajemy olej za 480 i kupujemy Treated Copper po 1480, po czym z powrotem do Beluga Basin, gdzie sprzedajemy go za 1750. W ten sposób w szybkim tempie można dorobić się sporych pieniędzy. Kapitał na rozpoczęcie

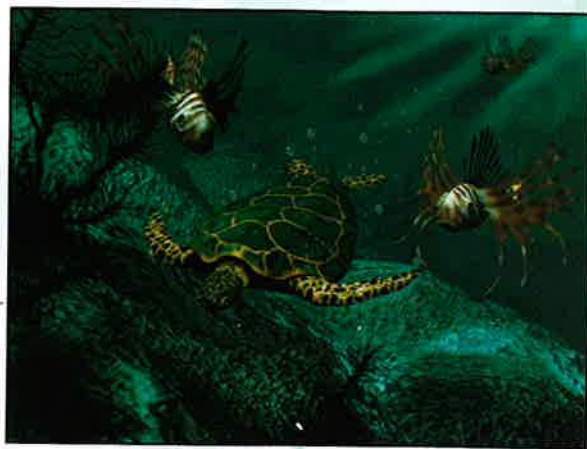


takiej działalności zdobywamy następująco: ekwipujemy statek w Suck-o-matic (coś pokroju odkurzacza) i zbieramy perły z dna morskiego (z otwartych muszli małży). Jest ich niewiele, ale wystarczą cztery i już, po sprzedaniu ich w Beluga Basin po 3.700-3.900 za sztukę, mamy około 15.000 jednostek szmalu.

Teraz uwaga dotycząca misji. Nie akceptuj żadnej, jeśli wcześniej masz do zrobienia parę innych rzeczy: misje ciągle są aktualne - nie tak, jak to było we Frontierze - a kiedy zdecydujesz się na wykonanie jednej z nich, tracisz możliwość zapisu gry aż do jej "zaliczenia". I kolejna sprawa: jeśli wykonujesz misję dla Bohine, gdzie trzeba niszczyć statki Procha (lub odwrotnie), walka trwa do czasu ukończenia misji. Później można spokojnie płynąć do bazy przeciwnika i dokować tam, nie obawiając się ataku systemów defensywnych bazy. Walka jest dość trudna. Nasza łódź ma problemy z precyzyjnym celowaniem w ruchu, a ponadto wyposażona jest w dość mało odporne tarcze. Osoby, które zręcznościówki i symulatory mają opanowane słabo, mogą tu mieć trochę problemów, ale bez paniki: sam zaliczam się do tego grona graczy, a najtrudniejszą do tej pory

misję ukończyłem już za drugim podejściem. To tyle odnośnie samej gry i płynącej z niej satysfakcji.

Teraz należy wspomnieć o stronie technicznej. Tutaj gra powala jeszcze bardziej. Subculture obsługuje 3Dfx, Power VR, Renderition Verite i D3D - bez żadnego dopalacza grafiki, ale i tak jest ładniejsza od wszystkiego, co dotąd widziałem jeśli chodzi o ten konkretny gatunek. Jedynym jej potencjalnym konkurentem mogłoby być Arhimedean Dynasty, ale Subculture tak czy siak wygląda bardziej atrakcyjnie. Niesamowite efekty świetlne, doskonały engine 3D, dwadzieścia gatunków ryb, różne rodzaje roślin i typy podłoża, dziesięć typów łodzi podwodnych, możliwość poruszania się w dowolnym kierunku, podział na dzień i noc... To tylko słowa, które jednak, mimo że w niewielkim stopniu, mogą opisać, jak prezentuje się świat



Po lewej:
Podziwiałmy potęgę 3DFX.
Co prawda bez niego też nie
wygląda źle, ale....

P 90 i 16 MB RAM i na takim konfigu też nie jest z nią źle. Krótko mówiąc: Subculture rzuca na kolana. Na forum redakcyjnym poddałem pod dyskusję projekt, by otrzymała ona maksymalną ocenę 10/10 - zostanie to uzgodnione podczas ogólnej dyskusji, ale nawet, gdyby się nie udało - 9/10 też wiele nam mówi na temat tego, z czym mamy do czynienia.

Co do wad: podczas jednej z misji gra się zawiesiła. Po wejściu na stronę WWW producenta od razu znalazłem patch z wyszczególnieniem, że w grze mogą wystąpić "zaciachy" i to dokładnie w miejscu, w którym ja miałem problemy - patch naprawia błąd (znajdziecie go - oczywiście patch a nie błąd :) - w przyszłym miesiącu). Poza tą drobną wpadką



nie miałem z programem ani jednego problemu. Dawno już nie zdarzyło mi się widzieć czegoś takiego. Wiem, że "niezawieszanie" się gry powinno być normą, ale długoletnia praktyka gracza przyzwyczaiła mnie do sytuacji zupełnie odwrotnej - dwaj moi prywatni laureaci w konkursie rolniczym (burak stulecia) mianowicie First Encounters i Daggerfall (będące jednocześnie moimi ulubionymi produkcjami) sprawiły, że jakość techniczna Subculture przyjmuję jak dar boży. No cóż, najwyższa pora kończyć zachwyty i wracać za stery. Uwięzieni naukowcy czekają na uwolnienie z więzienia Aquatraz (kolejny dowcip autorów), więc żegnam się bulgotliwym pozdrowieniem z dna i zachęcam do zapoznania się z Subculture choćby z wersji demonstracyjnej.

Subculture. Zresztą wystarczy spojrzeć na screeny lub odpalić demo z naszej płytki (styczeń/98). Do tego dochodzi bardzo przyjemna, choć niezbyt wyszukana, muzyka. Przy czym zadziwiające jest, że gra ma dość niskie (oczywiście jak na oferowaną jakość) wymagania sprzętowe. Wiem, że P200 MMX z 2MB SVGA i 32 MB RAM nie jest maszyną najtańszą, ale są już gry, które na takim komputerze chodzą wolno i wcale nie wyglądają super rewelacyjnie. Natomiast Subculture, mimo włączonych wszystkich efektów i rozdzielczości SVGA, na P-200 śmiga aż woda się pieni. Dodam, że jej minimalne wymagania to



Q-ACTION		Producent: Ubisoft/Criterion Studios	
Wymagania: P90, 16MB RAM, CDx4, Win 95		Dystrybutor: L.E.M (tel.) (022) 6428165	
Internet: http://www.ubisoft.com/subculture.html		INFO	

Reportaż ze Stambułu

Byzantine: the Betrayal

Jeśli Discovery Channel, a dokładniej - jego oddział z umieszczonym w nazwie słowem Multimedia, wydaje jakąś grę, to rozsądnym wydaje się przyjęcie, iż kłwawą strzelanką ona raczej nie będzie. Należałoby też odrzucić w tym wypadku wszelkie tak zwane strategie czasu rzeczywistego czy wyścigi samochodowe. Cóż zatem pozostaje? Chyba tylko przygodówki... i właśnie z takim typem rozrywki mamy do czynienia tutaj.

ALLOR

Jako że ogólnie wiadomo czym głównie Discovery Channel zajmuje się w swym telewizyjnym wydaniu (pokazywaniem piękna naszej planety), nie powinno dziwić dość ściśle osadzenie akcji w współczesnych realiach i w jak najbardziej rzeczywistym miejscu, którym jest tytułowy Stambuł. O pokazanie piękna tego miasta postarano się zresztą w sposób szczególny, gdyż, oprócz wykorzystania panoramicznych zdjęć wewnątrz paru najcenniejszych jego zabytków, wiele szczegółów architektonicznych podziwiać można na znacznie dokładniejszych zdjęciach wykonanych w sposób konwencjonalny. Ale to i tak dopiero połowa trudu włożonego w przybliżenie graczom turystycznych atrakcji, bo na przykład w Meczece Sulejmana - największej świątyni tej części świata - znajduje się księżka z rysunkiem historycznym, wprawdzie niezbyt rozbudowanym, ale tak czy inaczej jest to

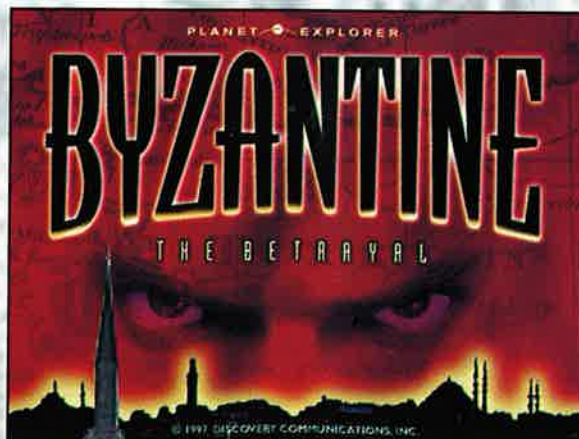
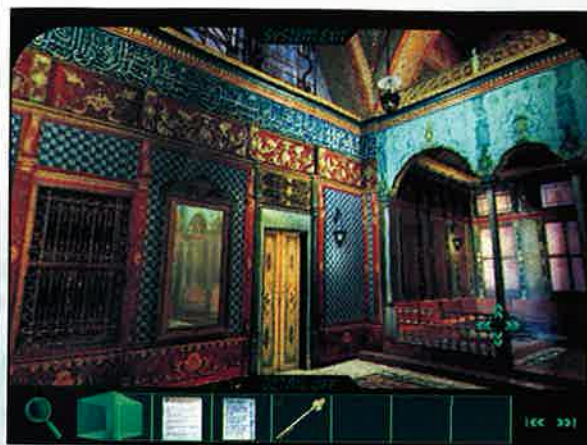
gadżet, dzięki któremu możemy poszerzyć swoją wiedzę, choć do pozytywnego zakończenia zabawy nie jest on niezbędny.

Jak do tej pory, wszystko odnosi się do teraźniejszości. Ale to oczywiście nie wszystko, co oferuje nam program - oto bowiem ważniejsze obiekty możemy również odwiedzić cofając się do przeszłości. Wirtualne prezentacje budowli są integralną częścią fabuły, a przy okazji niosą kolejną dawkę wiedzy o imperium sultana Sulejmana. Oczywiście wydaje się fakt, że wszystkie zawarte tu informacje zgodne są z obecnym stanem badań na ten temat; dla „ścisłowców” podano nawet źródła, z których korzystali twórcy! Sam wprawdzie nie podejmuję się sprawdzenia prawdziwości tych danych, ale DC to w końcu porządna firma i byle czego raczej by nam nie sprzedawała...

Wydawać się może nieco dziwne, że do tej pory nie napisałem jeszcze niczego o samym czekającym gracza zadaniu. Wypada to rzecz jasna nadrobić, jakkolwiek pozwoliłem zacząć



sobie od-części turystyczno-historycznej, ze względu na jej bardzo ścisły związek z samą akcją. Wszystko kręci się bowiem wokół skarbów kultury z okresu panowania wspomnianego już wcześniej sultana, które, jak się okazuje, ktoś wywozi z kraju. Nie byłoby to może niczym nadzwyczajnym - w końcu przemysł istnieje od dawna. Ale oto okazuje się, iż cała znaleziona biżuteria uważana była do tej pory za



zaginioną. Zostajesz o tym poinformowany dopiero po przybyciu do Stambułu na zaproszenie swego kolegi z collage'u - co tu dużo ukrywać, rozwiązanie tej sprawy przynieść może tobie, jako reporterowi, nagrodę Pulitzera, czyli prasowego Oskara. Na miejscu okazuje się jednak, że znajomy się ulotnił, a w jego mieszkaniu buszuje sobie policja. Zaczyna się więc dość tajemniczo, tym bardziej, że jak na razie nie masz o zaistniałej sytuacji zielonego pojęcia. Na szczęście już po chwili dzwoni telefon i część wątpliwości zostaje rozwianych - w każdym razie na tyle, że wiadomo przynajmniej od czego zacząć.



Przy graniu najbardziej przydatne są, jak to zresztą zwykle w przygodówkach bywa, spostrzegawczość, umiejętność kojarzenia faktów i cierpliwość. Zastosowanie pierwszego jest chyba oczywiste - szukanie różnego rodzaju wskazówek czy przedmiotów do późniejszego zastosowania. Drugi przymiot umożliwia bezbolesne zebranie danych „do kupy”, bez czego o pozytywnym ukończeniu gry nie ma co marzyć, chyba że jest się stałym czytelnikiem różnej maści solucji. Jeśli chodzi natomiast o cierpliwość... cóż, do niektórych rzeczy nie uda się dojść za pierwszym razem, nie wszystko zostanie od razu zauważone - zatem rozwiązanie zagadek w poszczególnych lokacjach może nam zabrać wiele czasu, a bez cierpliwości może się to okazać ponad siły. Jeśli żadnej ze wspomnianych powyżej cnot nam nie brakuje, to gra otwiera przed nami szansę przeżycia całkiem przyjemnej przygody, która wprawdzie zbytnią ekstrawagancją nie grzeszy, ale za to umożliwia dość miłe spędzenie czasu w jednym z piękniejszych miast świata i zapewnią wieczorek zapoznaczczy z tajemniczą Klio. Nie chcę wprawdzie zdradzać zbyt wielu sekretów tej osoby, ale nie ma cę ukrywać, że to właśnie ona jest w tej całej sprawie postacią kluczową. To w końcu ona odpowiada, chociaż tylko pośrednio, za wszystkie kradzieże (jednak za jej „uniwinnieniem” przemawia wiele okoliczności lagodzących). Niezwykłości Klio dodaje fakt jej częściowej „niematerialności”. Mimo tego, że ma ona na swoim koncie parę grzeszków,



powiększeniu ukazującym znacznie więcej szczegółów. Prawdę powiedziawszy, taką samą jakość powinny mieć i same „panoramy”, jednak w grze zostały one niemiłosiernie „wyglądzone”,



przez co brak im ostrości. Jest to o tyle dziwne, że grafiką zajmowała się firma specjalizująca się w tego typu zadaniach. Cóż, czasami, jak widać, znana marka nie gwarantuje zadowalającego efektu.

Przyczepię się także, nie żeby z miłą chęcią rzecz jasna, do gry występujących w Byzantine aktorów. Według informacji zawartych w materiałach prasowych są oni w swoim kraju powszechnie znani, ale w takim razie nie chciałbym zobaczyć żadnego filmu z udziałem większości z nich. Słabizna - jakby się bali kamery. W porównaniu do takiego na przykład Fallouta, z komputerowo generowanymi twarzami, jest to po prostu dno, chociaż nie w

każdym na szczęście wypadku. Poza tym między poszczególnymi kwestiami brakuje płynnych przejść, co także zbyt miło się nie prezentuje. Na plusy wypada natomiast bezwzględnie zaliczyć wbudowany system stopniowanych odpowiedzi oraz osobisty i automatycznie uzupełniany notatnik. Zawiera on transkrypcje wszystkich przeprowadzonych rozmów wraz z fotografiami poszczególnych osób. Jest to rzecz bardzo przydatna w planowaniu kolejnych posunięć, zwalnia zresztą od robienia odręcznych notatek na kartkach papieru.

Jako że pomyślnie przebrnęliśmy już przez część plusowo-minusową, wypada jakoś całość ocenić. Cyferka jaka jest, każdy widzi, aczkolwiek gdyby nie to, że tytuł posiada liczne walory edukacyjne (oryginalne lokacje, informacje o nich oraz o ich historii), byłaby ona o jeden punkt niższa - sama gra nie jest super odkrywczą. Ale generalnie Byzantine to dość niezłe połączenie przyjemnego z pożytecznym, więc jeśli wybieracie się do Turcji bądź lubicie ten typ rozrywek komputerowych, to polecam. Bardzo

pozytywne wrażenia z bytowania z Klio zapewnione...

PS. Jakby ktoś się jeszcze nie domyślił - Klio jest nazwą systemu rzeczywistości wirtualnej, to tak na wypadek, gdyby się komuś inaczej kojarzyło.



ostatecznie pomaga nam jednak w zdemaskowaniu sprawców oraz służy za przewodnika po tajemnicach skrywanych przez mroki historii. Właściwie w w jej objętości spędza się dobrą połowę gry i jest to oczywiście ta lepsza połowa...

Dobra, dobra, Klio jest fajna swoją drogą, ale poza nią w grze istnieje coś jeszcze, czemu teraz musimy przyjrzeć się bardziej rzeczowo. Miasto, z którym musimy łączyć naszą najbliższą przyszłość składa się z około dziesięciu miejsc, do tego mamy do swojej dyspozycji mapę pomagającą nam się przemieszczać. Poszczególne miejsca to połączone ze sobą widoki panoramiczne, pomiędzy którymi przechodzi się klikając na przykład na drzwi; przejściom towarzyszy zazwyczaj także krótki filmik. Co bardziej interesujące, niektóre elementy dostępne są w

Plusy:

- duża wartość turystyczno-krajoznawcza
- przemyślna i znaczna ilość wiedzy historycznej

Minusy:

- nieostra grafika widoków panoramicznych
- ograniczone pole widzenia w „panoramach”
- słaba gra części aktorów
- przesłanki między scenami w czasie rozmów
- dość standardowa intryga

Ocena:

7



W-ACTION	
Producent: Stormfront Studios / Discovery Channel Multimedia	
Wymagania: W95, P90, 16MB RAM, CD-ROM x4, DirectX 5.0	
Dystrybutor: Discovery Channel Multimedia tel. (001) 3019860444	
Internet: http://www.planetexplorer.com	

PURU-PURU

Puzzle Bobble

Pewnego dnia pradawna, magiczna "Księga baniek mydlanych" została skradziona. Skarb całej wioski, przekazywana z pokolenia na pokolenie księga, rozwiła się wraz z poranną mgłą. To właśnie mrok i zmęczenie mieszkańców sprawiły, że osłabła ich czujność. Księga zawierała całą, dobrą magię baniek mydlanych, dzięki której tęcza zawsze zaglądała do malutkich domków, syjąc kolorowymi wstęgami. Słońce przeglądało się w delikatnych, przezroczystych bańkach, a kwiaty i drzewa śpiewały pieśń życia. Gdy księga znikła, chmura zakryta tęczę, w ciemnych, dziwnych bańkach spadać zaczęły na wioskę wrogie siły. Ktoś bardzo zły postanowił zniszczyć wioskę i tym razem mogło mu się to udać... "To nie może trwać dłużej!" zakrzyknęli Babbie i Bobbie, gdy nad ich domostwa uderzały bańkowe smoki. Nie minęło wiele czasu, gdy wyruszyli, by odzyskać dobrą magię...

INQUISITOR

Tak wygląda mniej więcej zapisana na kawałku złotego pergaminu historia, która wydarzyła się... a może dopiero się wydarzy. W każdym razie na naszych najmłodszych czeka już bardzo odpowiedzialna misja, którą tylko one mogą wykonać. Zadanie na pewno nie będzie proste, jednak od czego mamy Babbie i Bobbie. Pomogą oni dziecku pokonać zła, bańkowe stwory i odzyskać magiczną księgę. "PUZZLE BOBBLE" nie jest trudną grą i nawet pięcioletnie szkraby mogą spróbować tu swych sił. Oparta na sprawdzonym, wciąż atrakcyjnym schemacie (Tetris) zabawa ta ma jednak tę przewagę nad swym pierwowzorem, że jest atrakcyjniejsza wizualnie, wykonana w taki sposób, aby najmłodszy nie nudził się i miło spędził czas. Gra polega na rozbiciu kolorowych baniek, które spadają na naszych śmiesznych bohaterów. W każdej bańce siedzi inny potworek, który, jeżeli chroniąca go bańka dotrze do Babbie i Bobbie, może bardzo zaszkodzić naszym bohaterom. Na szczęście przegrać nie jest tak łatwo, więc nasi milusińscy nie powinni się szybko zniechęcić. Zanim jednak powiem o tym coś więcej, jeszcze słówko o zasadach gry. Babbie i Bobbie mają specjalną broń służącą im do obrony. Jest to mała armata, która strzela... oczywiście - kolorowymi bańkami. Jeżeli uda nam się np. czerwona bańka trafić w przynajmniej dwie identycznego koloru, w której siedzą potworki, to wszystkie trzy bańki znikną, a potworki

spadną. Dziecko musi więc odpowiednio nastawić armatkę i chwilę zastanowić się, gdzie najlepiej "wysłać" swój pocisk. Pamiętajcie jednak, że zastępy najeźdźców nie stoją w miejscu i wciąż zbliżają się do Babbie i Bobbie. Jeżeli dotrą do złotej linii, to gra się kończy... Chociaż niezupełnie. Ponieważ zabawa przeznaczona jest



dla dzieci, można skorzystać z trzystopniowej skali trudności, gdzie tryb Easy naprawdę nie jest wielkim wyzwaniem dla najmłodszych. Poza tym przegrana nie oznacza końca gry i konieczności zaczynania od samego początku.



Plusy:

- fajna, wciągająca zabawa
- dobra muzyczka
- dużo lokacji

Minusy:

- niska rozdzielczość

Ocena:

6

Można wybrać opcję Continue i grać dalej. Na dodatek na pierwszej planszy zawsze pojawia się podpowiedź (ukazuje się linia strzała, która pomaga właściwie wymierzyć armatę), dzięki której pokonać przeciwników naprawdę nie jest trudno. Warto chyba dodać, że PUZZLE BOBBIE wywodzi się z innych znanych gier, które już dość dawno temu pojawiły się na rynku. Właściwie gierka jest nieco rozbudowaną, pełniejszą wersją "Chakkun Pop" i "Bubble Bobble". Obie cieszyły się podobno sporym powodzeniem, dlatego wydawcy spodziewają się, że i nowa gra okaże się przebojem. Należy dodać, że umieszczona na kompaktce PUZZLE BOBBIE posiada instrukcję w języku polskim, co

przy zagranicznych produkcjach jest miłym zaskoczeniem. Kto chce, będzie mógł poczytać o dziesięciu potworkach, które nastają na życie naszych bohaterów (np. Puru-Puru, Hide-Gonsu). Ponieważ grę umieszczono na kompaktce, dzieci dostaną naprawdę dużo odmiennych lokacji, poza tym w dalszych układach pojawiają się dodatkowe elementy, które urozmaicają zabawę (np. specjalne bańki, które działają jak piorun). Oczywiście odpowiednio widowiskowe efekty podparto fajnymi dźwiękami, ponadto w tle cały czas gra miła, nie nużąca muzyczka. Nie można również ominąć opcji multiplayer, która w tego typu grach na pewno jest dość wyjątkowa. Dzięki niej możliwa jest zabawa zgodnie z protokołami TCP/IP oraz IPX, jak również przez modem i "kabelek". Jeżeli sieć nie jest dla kogoś dostępna, możliwe jest również wybranie wariantu gry we dwoje na jednym komputerze.

Miła i zabawna gra, którą bez wątpienia jest PUZZLE BOBBIE ma jednak jedną, za to dość istotną wadę. Przy tak wymagającym odbiorcy, jakim jest dziecko, niska rozdzielczość, w jakiej pracuje gierka to poważne niedociągnięcie. Co prawda, możemy uruchomić P.B. w mniejszym okienku, ale dziecko powinno jednak oglądać grę w trybie pełnoekranowym, a nie w skromnym oknie, które wcale do zabawy nie zachęca. Jest to niezrozumiałe tym bardziej, że na CD-ROMie pozostało mnóstwo wolnego, niewykorzystanego miejsca. W tym punkcie gra jest po prostu niedopracowana. Nie rozwodzę się już nad tym, że P.B. działa w 256 kolorach, bo mimo tego, nie odczuwa się tu dyskomfortu. Wspomniana pikseloza znacznie zaniża jednak końcową ocenę - a szkoda, bo gierka jest dobra.



U-ACTION		Producent: TAITO Corp. GAMEBANK Corp.	
Wymagania: P 90 8 MB RAM CD-ROM x 2 Win 95, DirectX		Dystrybutor: LUCOMPEPIK/MULTIMEDIA tel. 642 81 65	
Internet: http://www.gtinteractive.com			

STARCRRAFT

3 wyjątkowe rasy

Bez względu na to czy dowiodziesz romantycznymi Terranami, mistycznymi Protossami czy kwińszerszymi Zergami, musisz opracować zupełnie nowe strategie aby w pełni wykorzystać poszczególne jednostki oraz możliwości i technologie każdej z ras.

Zróżnicowane pola walki

Zanurz się w smiertelnym wirze międzyplanetarnej walki, rajdów na planety i infiltracji tajnych baz. Działaj pod Twoje rozkazy ziemscy Szpiegry-Duchy, najwspanialsze Templariusze Protosów i Profanatorzy Zergów z pewnością zadecydują, która z ras ostatecznie podbije galaktykę.

Rozbudowany edytor kampanii

Skonstruuj własne misje lub kampanie za pomocą wbudowanego edytora. W StarCraftie jest to naprawdę łatwe.

Rewolucyjne efekty specjalne

Symulacja oświetlenia, zasięgu wzroku oraz półprzezroczystości stanowią o niezwykłym realizmie gry, zarówno od strony taktycznej jak i wizualnej.

Współzawodnictwo w internecie

Zmierz się z przeciwnikami z całego świata dzięki bezpłatnemu dostępowi do sieci serwerów Battle.net™. Gra poprzez internet da Ci możliwość walki w osiem osób i uczestniczenia w turniejach on-line. Wszystkie Twoje osiągnięcia zostaną odnotowane w oficjalnych rankingach Battle.net™.



WWW.BLIZZARD.COM

CD PROJEKT

**CENTRUM
SPRZEDAŻY
WYSZKOWIŁ
CD PROJEKT**
(0-22) 672 89 09

- Sprzedaż wydawnictw
- Informacja na temat produktów
- Obsługa zarejestrowanych klientów

Koniecznym odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com

battle.net

Biurowo: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 23 07 03. Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowilna 65, tel. (0-12) 21 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19.

Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 65

E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com.pl Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

Pojedynek żywiołów

Lords of Magic

Heroes of Might & Magic 2 to gra będąca dla prostych strategii tym, czym stały się kolejno Wolfenstein, Doom i Quake dla FPS. Nic dziwnego więc, że formuła tej gry prowokuje wielu twórców do przynajmniej częściowego naśladownictwa. Toteż podobieństwo najnowszej strategii Sierry - Lords of Magic - do HoM&M 2 nie zdziwiło mnie zbyt.

LORD Y

Gra toczy się w królestwie magii, którym włada osiem żywiołów: ogień, woda, powietrze, ziemia, porządek, chaos, życie i śmierć. Celem gracza jest wyeliminowanie władcy śmierci - lorda Balkotha (zadanie główne) oraz pokonanie pozostałych rywali, aby ostatecznie zapanować nad całą krainą. Schemat naszych działań jest dokładnie taki, jakiego można się było spodziewać. Na początku wybieramy sobie osobnika, który poprowadzi nasze armie (dowolny z władców żywiołów oprócz władcy śmierci). Później przydzielamy rzeczonemu osobnikowi jedną z trzech profesji: wojownik, mag lub złodziej. Następnie lądujemy w magicznej krainie dysponując jedną wioską oraz niewielką (badażdo niewielką) armią gotowych na śmierć oddziałów. "Gospodarka materiałowa" oparta jest na pięciu surowcach - złocie, piwie, kryształach, sławie (?) i wieśniakach. W naszej wiosce możemy wymieniać jedno na drugie (z wyjątkiem wieśniaków, którzy przyłączają się do nas z własnej nieprzymuszonej woli) w budynkach do tego przeznaczonych, np. w karczmie można wydać festyn zamieniając piwo na sławę, a w magistracie zamieniać sławę na pieniądze itd. Surowce te zdobywamy w walce



Temple) swojego żywiołu, by wieśniacy zaczęli się do nas przyłączać. Oprócz wioski dysponujemy także trzema budynkami gildii - magów, wojowników i złodziei, w których można trenować odpowiednie oddziały wojskowe (lub wynajmować najemników, co jednak wiąże się z kosztami ponoszonymi co turę i na dłuższą metę się nie opłaca).



Z gildią magów powiązana jest biblioteka, w której bohaterowie mogą wynajdywać czary, a rozbudowanie tejże gildii do trzeciego poziomu umożliwia przyzywanie gigantów w Wielkiej Świątyni. Oprócz wspomnianych budynków, w grze znaleźć można też jaskinie, domki i inne lokalizacje, których zdobycie owocuje pewną ilością surowców; tamże znajdują się również niezależne wioski, przy których zbudować można odpowiednie gildie (bohater-mag zbuduje gildię magów, wojownik - baraki itp.). Oprócz bohaterów tworzyć można również oddziały wojska, przy czym armie mogą łączyć się w grupy (grupa to max. trzech bohaterów i/lub dziewięć oddziałów). Każda z postaci lub jednostek wojskowych opisana jest typowymi współczynnikami (atak, obrona itp.) przy czym dla danego bohatera współczynniki te mogą być modyfikowane przez odpowiednie artefakty. Jak widać, powyższy opis do złudzenia przypomina zasady rządzące HoM&M - istnieją jednak istotne różnice. Jedną z nich jest kwestia żywotności oddziałów. W HoM&M jednostka, której podczas walki zostanie np. 2 HP, po jej zakończeniu znów dysponuje wszystkimi, w LoM natomiast ranne oddziały lub bohaterów trzeba leczyć w świątyni za odpowiednią (tzn. bardzo dużą) ilość kryształów. Rozbudowanie gildii magów nie zwiększa automatycznie liczby dostępnych czarów - konieczne jest jeszcze wynalezienie ich w bibliotece. W budynkach wioski i gildii nie można dokonywać żadnych czynności, jeśli nie znajdują się tam bohater odpowiedniej profesji. Poza tym mamy parę mniej ważniejszych cech LoM, których nie znajdziemy w HoM&M.



lub z odpowiednich budynków (browar, kopalnia, posąg). Można też przydzielić wieśniaków do pracy w budynkach wioski, by produkowali odpowiednie surowce, ale najpierw trzeba odnaleźć i zdobyć Wielką Świątynię (Great





Pora wspomnieć o oprawie audiowizualnej. Szczerze mówiąc moje wrażenia nie są najlepsze. Plansza jest wektorowa, jak w Warhammer SotHR, ale wszystkie budynki i inne "dekoracje" to już płaskie bitmapy; połączenie jednego z drugim przy odpowiednim wysiłku mogłoby prezentować się dużo lepiej. O kolorystyce lepiej nie wspominać. Z pewnością nie jest bowiem komplementem stwierdzenie, że ja dobrałbym ją nie gorzej niż autorzy (kilkakrotne doświadczenia z plastyką wykazały u mnie skrajny daltonizm i inne odchylenia od normy). Dźwięk jest średni (z tych bardziej średnich) i szybko nudzi. Do tego dołączmy jeszcze pikselozę (lekką, niemniej jednak widoczną) i już mamy obraz oprawy Lords of Magic. Nie jest to jednak bynajmniej obraz pozytywny.

Jeśli już jestem przy wadach, to należy wspomnieć o walce. Odbyna się ona w czasie rzeczywistym i przypomina połączenie rozwiązań z Conquerora i serii The Great Battles. Oczywiście komputer w przeciwieństwie do gracza potrafi wydawać jednocześnie niezależne rozkazy kilku oddziałom, co daje mu dość znaczną przewagę. Na całe szczęście istnieje opcja "auto calculate combat". Ci, którzy pamiętają Master of Magic, wiedzą, że tam opcja automatycznej walki często wywoływała klęskę w walce z dużo słabszym przeciwnikiem, tutaj jednak komputer prowadzi nasze wojska w dużo lepszym stylu. W związku z powyższym

zalecałbym używanie wyłącznie tego sposobu prowadzenia batalii. Minus tkwi jednak w braku opcji



umożliwiającej włączenie "autowalki" na stałe, przez co przy każdej potyczce czeka nas inicjalizacja (wgrywanie) "pola wojennego", co przy pełnej instalacji na HD (P 200 MMX, 32 MB RAM) trwa około półtorej minuty, a drugie tyle zajmuje powrót do normalnej gry, przy czym dane muszą się wgrać wyłącznie po to, byśmy mogli kliknąć ikonę "auto".



Zastrzeżeniem natury ogólnej jest mała dynamika całej gry. Oddziały chodzą sobie po planszy i szukają okazji, która trafia się średnio co dwie, trzy tury, przy czym czekanie na swoją kolej po zakończeniu tury to znowu kilka minut. Dla porównania - w HoM&M 2 w przeciągu jednej tury można stoczyć około trzech walk i wykonać jeszcze kilka czynności, co znakomicie zmniejsza ryzyko znudzenia graczy. Stąd LoM zaczyna dość szybko nużyć...

Niestety, jak widać, nie wystarczy dobry pomysł - trzeba jeszcze swego rodzaju "iskry", by gra mogła stać się hitem. Oparty na podobnych zasadach Master of Magic był produktem o wiele bardziej atrakcyjnym i wolałbym jego niż Lords of Magic, mimo różnic w grafice na



korzyści tego ostatniego. Nie wspominając już, że z pewnością grą o niebo lepszą jest HoM&M 2. Nie chodzi nawet o wspomniane wady - po prostu takie jest ogólne wrażenie moje i osób, które przyglądały się moim zmaganiom. Owszem, można w nią zagrać, ale jeśli do wyboru mamy np. Price of Loyalty (nowe kampanie do HoM&M 2), zdecydowanie polecam te ostatnie.

Plusy:

- rozwiązania podobne do tych z HoM&M 2
- po wpisaniu imienia Yabol byłem tytulowany: "Yabol Lord of Chaos" :-)

Minusy:

- kolorystyka
- mała dynamika gry (nudza)
- prędkość gry
- parę irytujących rozwiązań

Ocena:

5

Q-ACTION

Wymagania:
P100 mhz, 16 MB RAM, 135 MB HD, 4X CD - ROM, Win 95, SVGA

Internet: <http://www.sierra.com>

Producent:

Sierra

Dystrybutor:

CUC

INFO

Raj utracony

Project Paradise

Programiści i scenarzyści najwyraźniej uwielbiają niszczyć Ziemię. Ciekawe, czy to twórcy fabuł książek, gier i filmów podsuwają pomysły rzeczywistym oszołomom (vide Mr. Saddam) czy też jest odwrotnie. Nie wiadomo. Niemniej jednak z agonią naszej planety na różne (głupie, prawdopodobne, możliwe i inne) sposoby zapoznałem się już wiele razy i przyszło mi to uczynić po raz kolejny.

LORD Y

Project Paradise, bo taki tytuł nosi prezentowana gra, oferuje fabułę do bólu konwencjonalną. Klasycznie już na początku dwudziestego pierwszego wieku rozpoczynają się lokalne konflikty polityczne, kryzys na rynku żywności i surowców oraz rewolucja ekonomiczna, na skutek której w potęgę rosną kraje azjatyckie (Chiny osiągną pierwsze miejsce na światowym rynku), a USA spada na dziesiąte miejsce pod względem „władzy ekonomicznej” (economic power - cytata z instrukcji). W 2012 roku spada pierwsza (z wielu) bomba nuklearna niszcząca Paryż. Z chaosu, jaki ogarnia cały świat (ostatecznie ginie 70 procent populacji),



wylaniają się państwa korporacyjne, które z kolei zaczynają prowadzić wojnę ze sobą nawzajem. Ostatecznie jako zwycięzca wylania się korporacja Cyberlink, która rządzi radośnie planetą do połowy wieku, kiedy to w swojej misji wyrusza pierwszy statek intergalaktyczny. Powstają kolonie planetarne, dostarczające surowców mineralnych, których brakuje na Ziemi. Po pewnym czasie Ziemia zaczyna wymykać się



spod panowania korporacji. W buncie przodują hackerzy mający dostęp do tajnych archiwów Cyberlinku oraz mutanci - wynik biologicznych manipulacji naukowców korporacji. Ostatecznie panowie z Cyberlink postanawiają rozwiązać problem niepotrzebnej już Ziemi w sposób dość radykalny. Otóż powstał plan umieszczenia na orbicie okołozemskiej zakomspirowanego satelity, którego celem byłaby „drobna manipulacja” w atmosferze ziemskiej, eliminująca z powierzchni wszelkie buntownicze



(niebuntownicze zresztą też) jednostki. Hackerzy jednak wykradają plany z komputerów Cyberlink i wysyłają dwójkę komandosów do centrali firmy w celu zapobieżenia zbrodniczym planom. Panowie na samym początku „zabawy” uwalniają z więzienia kompana i już w trójkę kontynuują radosną misję ratowania planety.

Wstrząsające - to pierwsza moja reakcja po lekturze historyjki wprowadzającej. Wstrząsnęła mną jednak nie tyle fabuła, co jej wtórność, jak i brak realizmu. Nie będziemy jednak pastwić się (zbyt) nad legendą, bo w końcu to tylko strzelanina. Jedyne w formie dygresji zaznaczyłbym, że skoro fabuła i tak nikogo nie interesuje, to jeśli nie mamy pomysłu na historyjkę oryginalną, może lepiej w ogóle z niej zrezygnować? Myślę, że tak byłoby zdrowiej... Ale wróćmy do tematu:

Plusy:

- pomysły z trzema postaciami
- muzyka
- nieduże wymagania sprzętowe

Minusy:

- instalacja
- średnia grafika
- brak dynamiki
- słabowite role hackera i maga w grze (boleśnie w multiplayer'u)

Ocena:

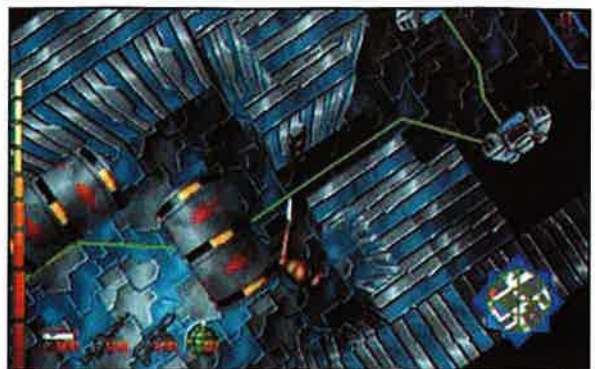
6



grywalność. Jedyne, co trzyma grę na jakim takim poziomie to muzyka - nie rewelacyjna, ale nie najgorsza oraz pomysł użycia trzech postaci: komandosa, maga-mutanta i hackera, z których każdy przeznaczony jest do określonych zadań. Z tym, że i tak praktycznie przez całą grę posługujemy się komandosem, a pozostałych postaci używamy tylko w razie potrzeby. Gra zawiera osiem etapów oraz tryb multiplayer (do trzech graczy), w którym idea jest ta sama, tyle że zamiast przełączać się między postaciami, każdy z zawodników wybiera tu jedną, co jest trochę niesprawiedliwe, gdyż tylko Raven (komandos) odgrywa w PP jakąś rolę.

Ogółem da się zauważyć, że eksploatowanie starego pomysłu nie wychodzi twórcom na dobre. Gra nie wygląda zbyt atrakcyjnie, nie ma w niej też dynamiki. W sumie po prostu nie wciąga, brakuje w niej czegoś, co mogłoby przyciągnąć nas na dłużej. Ale nie mogę też znaleźć w niej wady oczywiście (nie licząc tych pomniejszych) - więc ciężko mi wystawić ostateczną ocenę. Ale ponieważ trzeba - no to...

		Producent: Alternative Software/Ikarion Software/Soft Enterprises
Wymagania: 486/100, 8 MB RAM, DDS (Win 95 aby zainstalować), VGA		Dystrybutor: Multi Comp 0914821091 (w. 309)
Internet: http://www.allware.demon.co.uk		



Konkurs CD Action !!!!!!!!!!!!!!!

Często pytacie nas w swoich listach, w jaki sposób zostaje się redaktorem CD Action. Dajemy Wam wyjątkową szansę spełnienia marzeń o sławie i pojawienia się na stronach Waszego ulubionego czasopisma. Niniejszym ogłaszamy **Powszechny Szkolny Konkurs na Recenzję Gry Komputerowej**. Zasady podajemy poniżej:

1. Rywalizacja przebiegać będzie w dwóch kategoriach:
 - a) **Najlepsza Recenzja** - Komisja Redakcyjna oceni wartość merytoryczną tekstów, najciekawsze recenzje wydrukujemy w magazynie CD Action (autorzy otrzymają honorarium za teksty), prace wyróżnione zamieścimy na krążku CD Action, wśród autorów nadesłanych recenzji rozlosujemy nagrody (teksty przesyłamy na adres redakcji wyłącznie na dyskietkach, zapisane w pliku tekstowym; zapewniamy zwrot dyskietek).
 - b) **Najlepsza Organizacja Szkolnego Konkursu** - chielibyśmy uczynić ten konkurs wydarzeniem powszechnym w całym kraju, dlatego ważną sprawą jest poinformowanie o nim jak największej rzeszy entuzjastów komputerowych; proponujemy wywieszenie niniejszego ogłoszenia na szkolnych tablicach ogłoszeniowych w waszej miejscowości tak, żeby każdy miał szansę wzięcia udziału; możecie też na własną rękę zbierać recenzje podpisane przez autorów i zaznaczać, kto zachęcił uczestnika do konkursu; najbardziej przedsiębiorczy organizator (liczymy ilość prac z danej szkoły nadesłanych za pośrednictwem organizatora) otrzyma komputer multimedialny, szkole ufundujemy nowoczesną drukarkę.
2. Temat recenzji pozostawiamy waszej inwencji, po prostu zrecenzujcie swoją UKOCHANĄ grę; nie stawiamy tu żadnych ograniczeń (nie musi to być nawet gra na PC).
3. Termin nadsyłania dyskietek upływa 30-go maja 1998 roku.
4. Autorzy pierwszych 20-tu nadesłanych recenzji otrzymają upominki od redakcji CD Action.
5. Rozstrzygnięcie konkursu - w numerze wrześniowym.



Adres znajdziecie w naszym czasopiśmie

Zakopany menadżer

Bundesliga Manager '97

Dawno, dawno temu (albo coś w tym stylu - początek dobry jak każdy inny) w zamierzonych czasach Amigi i 386 (kto to pamięta?) była sobie gra The Manager. Jako jedna z jej mutacji powstał niemiecki produkt Bundesliga. Pamiętam, że miesiącami (może nawet latami) ciąłem w Bundesligę na Atari ST (taki trochę duży, nieporęczny kalkulator - przypomnienie dla młodzieży) i tygodniami czekałem na przyjazd kuzyna z Niemiec na kilka partyjek tego znakomitego menadżera.

MAC

Oglądając więc pudełko z tą grą byłem pewien dwóch faktów: pierwszy - produkt jest typowo "lokalny" (tylko liga niemiecka, w dodatku istnieje tylko niemieckojęzyczna wersja gry). Drugi - to znakomity program. Pierwsze przypuszczenie sprawdziło się całkowicie. Natomiast drugie...

Obecność tylko jednej ligi automatycznie dyskwalifikuje BM 97 z grupy nowoczesnych menadżerów. W zasadzie program ten przypomina naszą starą Ligę Polską, z tym, że

od The Manager!!! Demo wygląda co prawda obiecująco, ale po tym co następuje później, samo nasuwa się stwierdzenie, że producenci programu powinni poprzestać w swoich podbojach rynku wyłącznie na tworzeniu dem gier. Witają nas obłeśne ikonki, z których wyglądu ciężko cokolwiek wydedukować (no, chyba

że ma się nadprzyrodzone zdolności). Po krótkiej wędrówce po różnych ekranach zauważyłem, że głównym problemem BM 97 jest "oryginalność" - to znaczy jej brak. Przykładowo: wchodzimy w ekran sponsorów i widzimy nazwy: Rehbook, Adimas itd. Albo popatrzymy na tabelę ekstraklasy angielskiej: Lyverpool, Tutenham itp. (serio - tak tam było napisane!). Już słyszę Wasz rechot. Mi jednak do śmiechu nie było, musiałem pograć i zrecenzować (dla Was) tę nędzę. Oczywiście są zdjęcia zawodników i oczywiście... są one spaprane (tzn. biały zawodnik jest Murzynem, twarz jednego gracza przypisano innemu itp.). O jakości nawet nie ma co mówić - w życiu nie widziałem większych pikseli.

Jeszcze bardziej tragiczne są animacje podczas meczu.

Widok z czterech kamer to jedyny pozytywny aspekt rozgrywki. Wyobraźcie sobie biegające po boisku prostokąty (w dodatku często w identycznych kolorystycznie strojach!) popychające coś, co przypomina kolorem piłkę. Najzabawniejsze jest to, że wszystko straszliwie "zakbuję". Nawet na moim P180 z 32 RAM. Argh!!! Odgłosy publiki przypominają mecz

polskiej ligi okręgowej, czyli jakieś pojedyncze i wątle okrzyki. Komentator produkuje się tak bezbarwnym tonem, że odniosłem wrażenie, jakby opowiadał nam, z czym wziął kanapki na ten mecz.

No ale przejdźmy do samej rozgrywki. Dość pomysłowym ułatwieniem jest możliwość ustawienia w "haupt menu" (menu główne) klawiszy skrótu. Wciskamy F1 i jesteśmy "w finansach", za pomocą F2 przenosimy się tam, gdzie chcemy - omija nas dzięki temu "urok" ciągłego klikania na wielu kolejnych opcjach (trudno bowiem powiedzieć, by struktura "menuów" była zrobiona z głową). Duży nacisk



położono na sprawy pozaboiskowe. Istnieje możliwość pogrania w Toto lub kupienia i sprzedania akcji na giełdzie. Kto chce, niech rozbuduje stadion, produkuje pamiątki klubowe etc. Trenowanie polega na wyjazdach na obozy szkoleniowe, możemy się też skupić na treningach indywidualnych i zespołowych, ustalaniu składu, taktyki itd. - czyli to co zwykłe. Trenowanie i tak zresztą jest trochę bez sensu. Masz kasę, to jedziesz na obóz i piłkarzom wzrastają parametry (zdecydowanie za dużo). I tak w kółko. Po jakimś czasie wszyscy mają wszędzie "maks" i mlócka staje się jednostronna i monotonna.



Kolejny "babol": składy są nieaktualne! - dokładnie z zeszłego sezonu. Ostatnią cechą (czyli gwóździem, ale niestety - do trumny) programu jest Sports TV News. Po każdej kolejce ligowej pokazywane jest coś w rodzaju piłkarskiej relacji telewizyjnej. Wszystkie wyniki, strzelcy bramek, kartki, liczba widzów... Niestety po kilku(nastu) kolejkach zaczyna to denerwować. Naturalnie nie można tego wyłączyć...

Zamiast bawić się z BM 97, radzę Wam wyjść na spacer z psem. Ewentualnie pograć w jakiś sensowniejszy menadżer - a nie będzie to trudne, bo ostatnio ukazało się ich tak wiele, że jest w czym przebierać. Mam nadzieję, że takiego zawodu, jaki sprawił mi produkt Software 2000 nie zaznam ponownie zbyt szybko.

P.S. Trójeczkę i tak daję tylko ze względu na doskonałego protoplastę (The Manager)...

Plusy:

- klawisze skrótów
- niskie wymagania sprzętowe

Minusy:

- grafika
- dźwięk
- ogólne wrażenie

Ocena:

3

	Producent: Software 2000
Wymagania: 486 dx/66, 8mb ram, cdx2, Win/95/Dos	Dystrybutor: Software 2000
Internet: http://www.software2000.de	

INFO

Ostateczna rozgrywka

Last Bronx

Wszystkim miłośnikom rasowych mordobić wyjaśniać chyba nie muszę, jak zbawienny wpływ na umęczoną życiem psychikę szarego człowieka ma taki wirtualny pojedynek, rozegrany gdzieś w trzewiach komputera. W szkole kłapa, w pracy szef zrzędzi, a na dodatek dziewczyna znalazła sobie innego, no i jak tu nie wyjść z siebie i nie wyładować nagromadzonej z takim trudem energii w jakiejś wirtualnej bijatyce? Ha! Ja (chyba nie jestem wyjątkiem) na takie okazje upatrzyłem sobie mojego znajomka - konsolowca, i gdy tylko któryś z nas czuje, że nie wyrabia, rzuca się w ostatecznej desperackiej akcji na dzwonek do drzwi sąsiada i... proponuje małą rozgrywkę jeden na jednego. Otwieramy swoje zamykane na zamek szyfrowy teczki (zawsze przypięte kajdankami do nadgarstków), wyciągamy wystużone, ale jakże pasujące do linii papilarnych, pady... reszta jest milczeniem.

MR JEDI

A zaczęło się już w czasach, gdy na rynek weszła, nie wiem jak dla Was, ale dla mnie kultowa, bijatyka - Virtua Fighter. Zakochałem się w niej od pierwszego wejrzenia. Oczywiście później były inne, może lepsze, może gorsze trójwymiarowe bijatyki (kwestia gustu - nie mam zamiaru rozpoczynać na ten temat dyskusji), ale ja zawsze zerkałem z nostalgią na VF. Już myślałem, że będzie to moja ukochana na wieki gra karate, gdy jakiś czas temu Gato (to właśnie ten koleś) wpada do mnie do chaty i trzymając w drżących rękach kolorowe pudełko krzyczy: „Chodź! Szybko! Coś Ci pokażę! (Świntuch? - myślę - czy co?) Najnowszy hicior prosto z Japonii! W to trzeba zagrać!” I wpadłem po uszy, produkt był (jest!) naprawdę

wysokiej jakości - pełny trójwymiar, płynna animacja, wspaniałe postacie, a nade wszystko to, czego mi zawsze brakowało w tego typu



gierkach - filmy i fabula. Tylko jeden ból mącił mi radość - ta gierka (LAST BRONX) była wyłącznie na konsolę...

Tak myślałem aż do chwili, gdy usłyszałem w redakcji znajome dźwięki intrygującego wprowadzającego w klimat Last Bronx. Przez chwilę pomyślałem, że mam omamy słuchowe, ale gdy tylko dotarło do mojej ześwirowanej świadomości, że LB został wydany w wersji PC, a na dodatek do opisu dostał go Czarny Iwan - doszło do kulturalnej dyskusji. Po uprzątnięciu



zwłok oponenta załadowałem program i przystąpiłem do wojny gangów - bo to właśnie ona jest przedmiotem naszego zainteresowania w tej bijatyce.

Wprowadzenie jest bardziej niż śliczne, miłośnicy anime będą zachwyceni - tak dynamicznie zmontować obraz i dźwięk są w stanie chyba tylko Japończycy, rewelacja! Temat przewodni, utwór „Jaggy Love”, wykonany przez trójkę kawaii-panienek wchodzących w skład zespołu D`Secrets, obrywa uszy od głowy. Dalej to już tylko czysty trans - czyli osiem postaci do wyboru, każda dysponująca inną bronią - i walka aż do końca; prawa ulicy są bezwzględne. Każdy znajdzie tutaj coś dla siebie: szybką panienkę gotową przerobić każdego twardziela na mielone w kilkanaście sekund (Lisa - moja faworytka), umięśnionego gościa z młotem, który jednym uderzeniem wysyła nas w kosmos i z powrotem (Zaimoku i jego młotek, chyy chyy), no i oprócz tego klasyczny zestaw narzędzi do kieszowania - kij, nunczako, pałka, sansetukon (Yusaku), sai (Nagi), młot... - poezja!

Animacja nie jest już tak płynna jak na konsoli (testowane na 32 MB RAM, Pentium 200 MMX - to zdecydowanie więcej, niż minimalne wymagania), niestety. Grafika - no cóż, to samo, Saturn nadal górą. Sorry, że tak nárzekam, z pewnością gdybym zasiadł do tej gry od razu na PC, a nie szłał się gdzieś po konsolowych imprezach, byłbym bardziej zachwycony. Co nie znaczy, że gra mi się nie podoba. Podoba - ale mimo wszystko to nie jest tak dobre jak na konsolce. Dobra - jedziemy dalej. Muzyka i efekty bez zmian, czyli na mistrzowskim poziomie. Kawalki, które przyjdzie nam usłyszeć podgrzeją do walki nawet największego fajtlapę i peacemakera, to Wam akurat gwarantuję robaczki. Nic dodać-nic ująć, chociaż... szkoda, że płytki nie można odpalić na standardowym odtwarzaczu CD w naszej maszynie - chciałoby się posłuchać troszkę



Postacie



JOE:

„Yusaku to dobry chłopak, może jest trochę zielony, ale poradzi sobie. Mógłbym zająć się Soul Crew po tym wstrząsie, ale to nie moja sprawa. Dlatego powiedziałem Yusaku, że nadszedł czas, aby trochę się postarał i był mężczyzną. Potem wyruszyłem. Daj mi po prostu jakąś czystą ulicę i pokój, abym mógł się tam znaleźć, a nie będę się uzalał. Dlatego właśnie doprowadziłem Shinjuku do wściekłości. Mamy pociąg do tych samych rzeczy: motory, bijatyki, złe nawyki. Nie o to chodzi, że szukamy guza, ale kłopoty same jakoś nas odnajdują. Nigdy nie wydają się jednak trwać długo. Trudno zrobić coś sensownego na dwóch złamanych nogach.”

LISA:

„Myślę, że Grampa Kusanami jest w porządku... nauczył mnie wszystkiego, co wiem o posługiwaniu się pałkami. Ale szkoda, że w tych sprawach jest taki staroświecki. Nie może zrozumieć, że uczennica ze szkoły średniej jest już wystarczająco dorosła, aby móc się zabawieć. Ciągłe truje, że powinnam spędzać więcej czasu na nauce zamiast walać się z Orchidami. Niech sobie gada, potem i tak wychodzę i robię co chcę. W każdym razie odkąd moja mama uciekła do Ameryki z tym prawnikiem, jestem dla niego całą rodziną. Czego on chce - wydziedziczyć mnie?”

KUROSAWA:

„Witamy w Roppongi... a teraz wynocha. To moje terytorium i moje miasto! Chcesz lazić po moich ulicach? - to musisz zapłacić. To cały ja. I mogę załadować Ci nieźłą łufę, jeśli wiesz, co mam na myśli. Ten cały konkurs walk to kawał. Nikt nie jest w dobrych stosunkach z Kurosawą, Yusaku, Joe, Zaimoku - ta cała banda - latają tu i bawią się w dziecinne klocki, próbując rozstrzygnąć, kto jest tu szefem. Kiedy ostatni raz widziałem koronę, było tam powiedziane: „rządzą Roppongi Hardcore Boys”. Jeśli całe miasto żąda starcia na prawdziwym poziomie, to moja gra. Nigdy nie odchodzi od kogoś, przez kogo plecy możesz przejść na drugą stronę. A jeśli ten śmieć Redeye chce sobie posmakować walki - ok, zobaczymy, czy będzie w stanie bez zębów posać sobie kawał porządnego drewna. To wszystko co mam do powiedzenia. Nie interesuje mnie ta zabawa w walkę, ale znajdę trochę czasu, aby kogoś stuknąć. I ktoś musi pokazać Redrumowi, co to znaczy być draniem.”

ZAIMOKU:

„Myślałem, że mogę zrezygnować ze wszystkich tych panów ulic, twardzieli, gdy wróciłem aby pracować dla siebie. Wszystko co chciałem robić, to uczciwie pracować i dać dobry przykład Dumpsterom. I wtedy cała ta głupia wojna uliczna znowu się rozpalila. Dlatego zdecydowałem się opuścić Soul Crew. Ale teraz Redrum straszy moich chłopaków. Mówią, że będą kłopoty, jeśli się nie pojawią. Mówię, że będą - gdy się pojawią.”

NAGI:

„Nawet jeśli jestem jedyną córką rodziny reżysera Zaibatsu, nie znaczy to, że muszę być rozpuszczona do granic. Ale jednak jestem. Stworzyłam załogę Dogma z jedną zasadą „zakaz wstępu chłopakom”. Nie chodzi o to, że nienawidzę mężczyzn, po prostu chcę, aby mi służyli. I jeśli takie świnię jak Kurosawa nie mogą sobie z tym poradzić, powiedz im, że to wszystko co miałam do powiedzenia. Ta chłopczyca Yoko może przyłączyć się do nas kiedy tylko będzie chciała.”

YUSAKU:

„Życie kiedyś było prostsze - na ulicy rządził Soul Crew i nikt nie sprawiał nam kłopotów. Ale kiedy wykończyli naszego szefa, musisz tu teraz nieźle na siebie uważać. Teraz jestem szefem Neo Soul, ale muszę walczyć, aby być szanowany. Joe odłączył się, aby robić swoje interesy, a Zaimoku wrócił do domu, aby pracować dla swojego ojca. Teraz każdy śmieć na ulicy wyzywa mnie, aby przeskoczyć mi w stanlu się nowym Number One. Ale mam trzy wielkie pałki, które mówią: „jestem tu po to, aby zostać”.

YOKO:

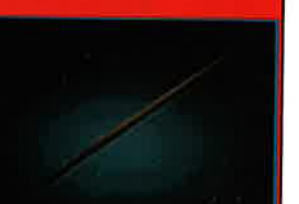
„Kiedy ja i mój brat stworzyliśmy G-Troops, wszystko czego chcieliśmy to doskonalenie się: taktyki w grach o przetrwanie, walka wręcz, parę technik komandosów. Ale chodziło tu tylko o treningi. Nikt nie miał być zraniony. Przypuszczam, że zaczęto gadać, że G-Troop mogli dzięki najlepszym z nich nieźle namieszać. I mój brat dostał „zaproszenie” od gangu Redruma, a kiedy odmówił, trochę poprzestawiali mu to i owo. Od tamtej pory go nie widziałam. Zatem teraz tylko ja mogę zająć jego miejsce. Byłam wcześniej w różnych tarapatkach, ale nie takich jak te. Inni w tym turnieju naprawdę wyglądają na twardzieli i wszyscy nauczyli się życia na ulicy. Ale nie martwię się o nic - mogą się bawić w ten swój głupi turniej. Wszystko czego chcę, to dostać w swoje łapy Redeya za to, co zrobił mojemu bratu.”

TOMMY:

„Zaśmiecanie ulic L.A., szatkowanie stoków w Vale, namieszczenie w domu w Osace. Możesz powiedzieć, że byłem tam i to zrobiłem. Nie żądam wiele od życia. Ale nie znaczy to, że nie mogę stać się poważny, jeśli tego potrzebuję. Staruszek Kusanami nauczył mnie tego, jak znaleźć swoje „ja” i zaufać sobie. Nauczyłem się wiele od Kusanami. I spotkałem tam Lisę. Czy ta dziewczyna jest napalona czy co? Ale patrzy przeze mnie jakby miała przed sobą niewidzialnego człowieka. Możesz w to wierzyć? Zrezygnowałem więc z dojo, znalazłem paru chłopaków w wesołym miasteczku, aby rozpruć trochę ulicę Tokio i w ogóle tam zapanować. Kiedy wygram ten turniej, Lisa zacznie widzieć mnie w taki sposób, jakbyśmy byli sobie naprawdę przeznaczeni.”



Broń





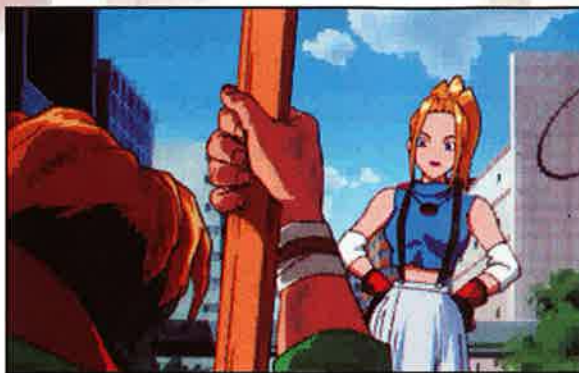
dobrej muzyczki w chwilach, gdy nie ma czasu na rozwałkę, a tu nic. Ino zdziwienie i wytrzeszcz popolity.

Ale nie zwracając uwagi na te wszystkie (w sumie drobne) szczegóły, przystąpmy w końcu do akcji. Gra się naprawdę pięknie, wszyscy miłośnicy trójwymiarowych nawałek powinni być w siódmym niebie. Tutaj można całkiem niezłe zaszałeć, wachlarz ciosów - imponująca lista, nie do opanowania w czasie krótszym niż kilka tygodni naprawdę intensywnego giercowania (powiedźcie szkole, pracy, przyjacielom i pierzynce „do widzenia”, spać będziecie w drodze do toalety i przy pałaszowaniu schabowego z kapustą). Sposoby na opanowanie ciosów są dwa - po pierwsze można ruszyć do walki, czyli pozwolić przez jakiś czas objąć sobie facjatę i uczyć się na własnych błędach. Ci wszyscy, którym to wyjście nie odpowiada, powinni sięgnąć do specjalnie stworzonej do tego celu opcji nauki. Tam można bezpiecznie przeciwyczyć każdy cios. Później możemy szaleć, o mamó, zemsta jest słodka! Pola walki są niczego sobie; są to (uwaga!) prawdziwe plenery Tokio! Innymi słowy - jeśli kiedyś znajdziecie się w tym niezwykle ciekawym miejscu, dobrze się rozejrzyjcie, bo być może oberwie się Wam w tym samym miejscu, co i Waszemu bohaterowi z gry. Prawda, że urocza perspektywa?

Autrzy wrzucili do gry wiele niespodzianek, ot na przykład czasami zawodnicy rozmawiają ze sobą przed walką (to się nazywa: fabuła) - takie małe, a cieszy. Nie wspomnę nawet (albo jednak wspomnę), że na zakończenie zwycięzcy raczą nas różnymi gestami i tekstami - niekiedy rzekną coś na osłodę (?), a niekiedy brutalnie nas zganią. Czasami nawet podczas walki, gdy wyjątkowo nieporadnie wykonamy jakiś atak lub zgarniemy wyjątkowo wrednego kopniaka, dostaniemy na dokładkę kilka bluźgów. Inną z

kolei bajką jest tryb PC Mode, odpowiednik konsolowego Saturn Mode - co dzięki niemu zyskamy? Moi drodzy, prawdziwe kino! Spotykamy się z przeciwnikami, z którymi mamy do wyrównania jakieś porachunki i walczymy aż do widowiskowego końca - czyli pojedynku z bossem. A na koniec morderczej walki z całą bandą przeciwników znowu obejrzymy sobie filmik, scenkę podsumowującą nasze wyczyny - miód, cud i Bronx.

To bardzo sympatyczny dodatek, nie jedyny zresztą - ale wszystkiego zdradzać nie będę. Filmiki są krótkie, za to zrobione z iście mistrzowskim zacięciem japońskich animatorów: to trzeba zobaczyć.



Jeśli ktoś czuje się na siłach, niech spróbuje powalczyć w trybie Przetrvania (Survival) i nastawi poziom na Hard, a parę ciosów dalej, gdy zastosujemy już wszystkie poznane kombinacje (które komputer nauczył się wylapywać), nagle może się okazać, że siła i prędkość nie wystarczą, a wylądować na ziemi jest łatwiej niż powiedzieć - „ciastko z czekoladą”. Oczywiście dostępne są również standardowe opcje, takie jak Arcade i Team Battle. Ale uwaga, to jeszcze nie koniec - można również zagrać w sieć! Do tego jednak potrzeba drugiego egzemplarza płytki z grą.



Walka - piękne jest to, że co partner, to inna technika walki i inne triki. Nie można wszystkich rozłożyć tym samym sposobem: jednego trzeba załatwić kilkoma szybkimi klapsami w twarz, innemu należy skopać cztery litery i w żadnym wypadku nie schodzić do parteru, lub zupełnie odwrotnie. To już musicie odkryć sami, powiem tylko, że jest bardzo ciekawie. Gdy w walce spotka się dwóch doświadczonych graczy, którzy naprawdę potrafią wykorzystać możliwości drżące w każdej z postaci, jest na co popatrzeć - scenki są piękniejsze niż w niejednym filmie karate, a jaka satysfakcja! To je ono, pane Havranek-san!

Ach, i jeszcze mała niespodzianka - jeśli chcecie lepiej poznać postacie i motywy ich postępowania, zerknijcie co mają do powiedzenia - patrz: strona poprzednia. Korzystając z okazji odwalę również trochę prywaty - w celu zdobycia informacji o japońskim wydaniu tej gierki na platformę Sega Saturn, „udajcie się” do listopadowego numeru miesięcznika „Kawaii”. Na koniec jeszcze mała ciekawostka - gdy przypadnie Wam do gustu klimat gry i występujące w niej postacie, istnieje możliwość bliźszego poznania ich losów w mgndze z ich udziałem, wydanej na razie tylko w Japonii, ale kto wie... Producenti mówili również coś o filmie, ale nic bliźszego na ten temat nie potrafię w tej chwili powiedzieć.

Finiszując: twierdę z całą stanowczością, że Last Bronx to hit, mówcie co chcecie - ja idę zamieszkać w tokijskim półświatku... I to by było chyba na tyle. Sayonara!



Plusy:

- czadowy klimat
- świetna muzyka
- bombowe i realnie istniejące scenerie
- superowe postacie
- duży wachlarz ciosów
- po prostu perlekcyjna bijalyka
- ogólne wrażenie

Minusy:

- gorsza animacja i grafika w porównaniu z wersją konsolową
- brak ścieżki audio

Ocena:

8



Wymagania: Windows 95, Pentium 90, 16 MB, SB	Producent: Sega Enterprises, Ltd.
Internet: http://www.sega-europe.com	Dystrybutor: Marksoft tel.(022) 6639390

Formuła 1 od środka

F1 Manager Professional

Od czasu, gdy Eurosport przestał transmitować wyścigi Formuły 1, zostałem praktycznie rzecz biorąc całkowicie odcięty od emocji z nimi związanych. Niemieckiego nie znam, na Canal+ mnie nie stać... stara fascynacja jednak pozostała, tyle że w ujęciu bardziej teoretycznym - w końcu gier o tej tematyce na rynku nie brakuje.

MCDRIVE

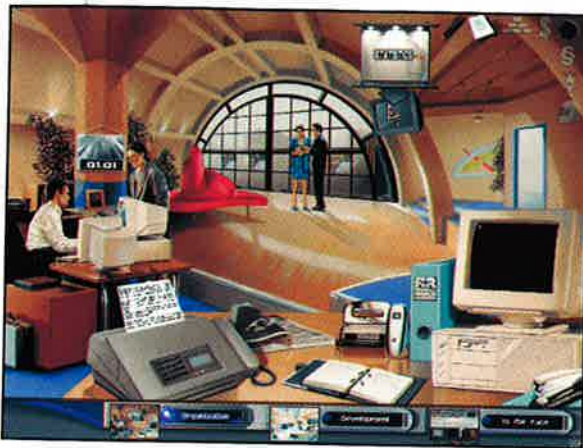
Największe osiągnięcia ma na tym polu, moim skromnym zdaniem, firma Microprose, której popisowe osiągnięcia - zarówno symulator jak i menadżer - mimo dość sędziwego wieku znajdują się nadal na samym szczycie mej osobistej kolekcji. Niedawno jednak Software 2000 wypuściło coś, co mogło pozycją drugiego z moich ulubieńców niezłe wstrząsnąć. Jako że takie wstrząsy wychodzą zazwyczaj dla graczy na dobre, zapowiadało się na bardzo ciekawy pojedynek, tyle że tym razem na rozgrzanym asfalcie.

Na początek weźmy na tapetę celowe utrudnienia tak skutecznie zniechęcające graczy do zajęcia się smakowitą zawartością. W pierwszym rzędzie winny jest interfejs, dzięki swemu artystycznemu bałaganowi skutecznie wydłużający czas niezbędny na dostanie się do interesującej nas w danym momencie opcji czy ekranu. A żeby było śmieszniej, ekrany są nawet trzy, chociaż na początek wystarczą dwa, a nawet, tyle że już na bardzo krótko, jeden z nich.

Po szczęśliwym przebrnięciu przez pierwsze trudności nie ma co liczyć na koniec kłopotów. Dostępnych możliwości jest bowiem stanowczo zbyt wiele. Cóż z tego, że projektów poszczególnych części bojowego bolidu jest w sumie furset ochnaście, jeśli nikt nie pokusił się o stworzenie prymitywnego choćby po nich przewodnika, tak by mieć na początku choćby blade o całym tym cyrku pojęcie? Dobrze chociaż, że większość zadań scedować można na szefów poszczególnych działów, ale nie oszukujmy się - co to za frajda mieć potencjalne możliwości w zasięgu ręki i nie móc z nich skorzystać? A poza tym, przy wzięciu pod swoją światłą kuratelę kogoś z dalszych pozycji w rankingu, na dobrych współpracowników nie ma co liczyć i wypada wszystko kontrolować samodzielnie. Tu retoryczne pytanie:

jak, skoro samemu ma się właściwie jeszcze mniejsze od nich o wszystkim pojęcie?

Na początku startuje się jednak z bardziej lub - mniej sprawnie działającymi bolidami, więc problemy opisane powyżej są zazwyczaj śpiewką, niezbyt dalekiej wprawdzie, ale jednak, przyszłości. Tyle tylko, że podobnie ma się sprawa z dobieraniem ustawień dla pojazdów



wystawianych do wyścigu: można skorzystać z pomocy odpowiednich ludzi i patrzeć na słabutkie wyniki albo bawić się samemu przy ostro niepełnych danych, co też dobrze nam nie wróży. Na tym polu ktoś po prostu pokpił sprawę, skoro przesyłane w czasie treningów informacje od znajdujących się na torze kierowców ograniczają się jedynie do szybkości i nacisku wywieranego przez całość bolidu na podłoże. A gdzie choćby odległość deski podłogowej od podłoża, obroty silnika lub poszczególne opony czy przełożenie skrzyni biegów? Takie dane to podstawa w F1GP II, który, dla przypomnienia, jest "tylko" symulatorem... Niech ktoś zresztą spróbuje dostać się do wykresów ilustrujących osiągi silnika - zadanie beznadziejne, bo nic takiego w programie nie istnieje. I jak tu w takich warunkach dobrać odpowiednie przełożenia, kąty nachylenia spojlerów czy twardość zawieszania?

Do tego jeszcze zachowanie się kierowców. Przede wszystkim jakoś mało przejmują się swoją pracą, bo na usłyszenie uwag o zachowaniu pojazdu nie ma właściwie co liczyć.

Wprawdzie instrukcja o czymś takim wspomina, ale w czasie prowadzenia dwóch z czwórki czołowych zespołów nie było mi dane tego zaszczytu doświadczyć. I to nie przez ich brak doświadczenia, bo to najlepsi z najlepszych. Istnieje



wprawdzie szansa, że był to tylko nieszczęśliwy zbieg okoliczności, ale... nie liczyłbym na to za bardzo.

Brak zainteresowania kierowców bolidem uzupełniony został ich niemożliwym wręcz tchórzostwem. Jak bowiem inaczej nazwać gościa, który wyprzedzając po wewnętrznej, hamuje na trzysta metrów przed zakrętem, w momencie gdy klienta ma już obok siebie? Dla dobra własnego zdrowia psychicznego lepiej bieżącego podglądu przebiegu wyścigu nie włączać - niektóre decyzje wolają wręcz o pomstę do nieba i nijak się mają do rzeczywistego widowiska.

Wracając do Managera, to przebieg wyścigu obserwować można z kamer umieszczonych na torze, na samochodzie, tudzież bezpośrednio nad bolidem (ciekawe, tak swoją drogą i zupełnie na marginesie - jaki balon jest wystarczająco zwrotny i szybki, by znajdować się cały czas nad obserwowanym obiektem, rozwijającym dodatkowo na prostej tak w okolicach trzystu kilometrów na godzinę?). Dostarczany przez ten obraz jest w pełni trójwymiarowy i do tego stopnia dopracowany, że kryjący się za tym engine mógłby być na dobrą sprawę podstawą całkiem porządnego symulatora. Jego wielką zaletą jest także duża ilość dostępnych opcji konfiguracyjnych, dzięki czemu całość pójdzie nawet na słabym 486.

Jaka więc może być, po takiej nierównej jeździe, ocena końcowa? Z rzutu okiem na ściągę wychodzi czwórka - zdecydowanie więcej wad niż zalet. I nic nie stoi na przeszkodzie, by dodać do tych pierwszych np. nie do końca poprawnie zapisane nazwiska zawodników czy nieco zmienione nazwy teamów, ale mogę to zrozumieć: licencja na ich użycie kosztuje pewnie krocie, a po drugie wszystko to daje się przy odrobinie pracy samemu zmienić i to łącznie z wizerunkami kierowców, więc nie będę się nad grą pastwił z tej akurat przyczyny. Wypada mi jedynie wyrazić ubolewanie, że dobrze się zapowiadający produkt został na pewnym etapie produkcji za bardzo "poprawiony" i obecnie jest to dziwna mieszanka bardzo zaawansowanych możliwości oraz słabutkiego ich kontrolowania. W każdym razie trzeba teraz znowu dla odprężenia zaliczyć parę okrążeń. Nie w tej grze, rzecz jasna.

Plusy:

- dobrze rozwiązany podgląd sytuacji na torze
- bardzo wiele możliwych ustawień
- niskie wymagania sprzętowe

Minusy:

- niezbyt przyjazny interfejs
- dziwna mieszanka wielu zaawansowanych opcji i braku możliwości ich wykorzystania
- nie najlepsze zachowania kierowców
- uproszczona instrukcja
- ogólne wrażenie

Ocena:

4

Q-Action	
Producent: Software 2000	
Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	
Dystrybutor: Software 2000	
Internet: http://www.software2000.de	
INFO	

Ogień nad chmurami

Netstorm



Mieliśmy już RTSy rozgrywane się w różnych miejscach - na łodzi, w wodzie, w kosmosie itd. Do tej pory nie było jednak gry z tego gatunku, która toczyłaby się w okolicach nieba. Akcja NetStorm - najnowszego produktu Activision - umieszczona została właśnie pod niebem, a ściślej - na unoszących się pod chmurami wyspach krainy Nimbus.

LORD Y

Światem Nimbus władają Furie, dejące reprezentującym ich ziemskim (powietrznym?) władcom swoją potęgę. Furie przedstawiają coś w rodzaju żywiołów, toteż przyjdzie nam toczyć walkę z władcami deszczu, wiatru i błyskawic (rain, wind, thunder). Czwartym żywiołem, słońce (sun), dostępny jest dla każdego z władców. Furie za swoje uczestnictwo w walkach żądają ofiar, toteż priorytetowym celem każdej bitwy jest pochwylenie i złożenie im w ofierze najwyższego kapłana przeciwnika. Kapłan jest w grze jednostką specyficzną: nie może zginąć, a strzały co najwyżej unieruchamiają go na jakiś czas, pozwalając na jego pochwylenie i złożenie w ofierze na ołtarzu



Furii. Oprócz tego kapłan jest jedyną postacią mającą możliwość budowania warsztatu, świątyni i ołtarza ofiarnego, a są to trzy najważniejsze w grze budynki. Pierwszy typ budowli umożliwia tworzenie jednostek transportowych, obrony i ataku; dzięki świątyni możemy konstruować mosty i powoływać do życia golemy, a przeciwnik nie może budować na wyspie, gdzie stoi nasza świątynia; ołtarz natomiast, poza "ofiarną", nie pełni żadnej

U góry: Patrząc na screeny dużo łatwiej zrozumieć, o co chodziło z "plątaniną mostów"



funkcji i w dodatku jest jednorazowy, tj. po złożeniu ofiary znika. W zasadzie trudno jest powiedzieć cokolwiek (poza informację o Furiiach) na temat fabuły, gdyż autorzy (nareszcie) nie silił się na kolejną męczącą historię, tylko oddali świeżą, przyjemną grę w nasze ręce, pozwalając, by ideologię dorobił sobie każdy we własnym zakresie. Przystąpmy jednak do omówienia samej gry.

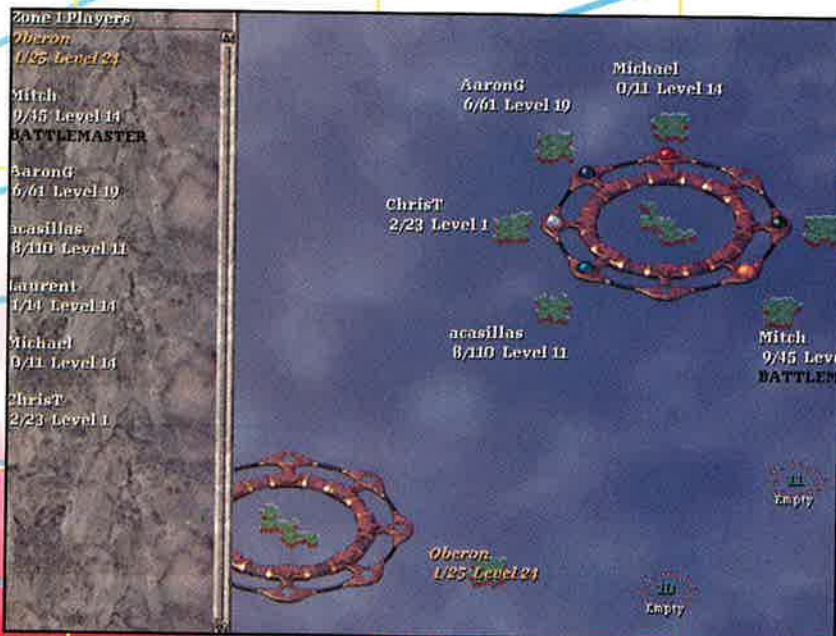
Jak już wspominałem, akcja toczy się na unoszących się nad ziemią wyspach. Na jakiej zasadzie się unoszą, nie wiadomo i w sumie nie jest to istotne, chociaż z drugiej strony wymusza pewne, dość niekonwencjonalne, metody działania. Komunikacja między wyspami może odbywać się za pośrednictwem pojazdów latających lub poprzez mosty, które są bodajże



najważniejszymi elementami konstrukcyjnymi w grze. Mosty budujemy z klocków przypominających te z Tetris, których zawsze mamy do dyspozycji cztery. Kiedy weźmiemy jeden z nich, na jego miejsce pojawia się nowy, o losowo wybranym kształcie. Cały problem

polega na tym, że mosty mogą łączyć się ze sobą tylko "końcami", a rozpocząć budowę możemy wyłącznie od wyspy, na której stoi nasza świątynia (są wyjątki, ale o nich później). Mosty stanowią jakby "przedłużenie" naszej wyspy, a na ich końcówkach stawiamy budowle, jakie zwykle konstruowane są na łodzi, tj. działa (i inne typy broni), generatory mocy itp. Jest to o tyle ważne, że w Netstorm główną rolę bojową odgrywa broń stacjonarna - jednostki mobilne mają dużo mniejszą się ataku i stanowią dla przeciwnika raczej "przeszkadzajkę" niż prawdziwy problem, zwłaszcza, że broń defensywna chroniąca przed takimi atakami jest również skuteczna. Tak więc taktyka Netstorma jest oczywista: broń stacjonarna jako metoda ataku i taki sam system defensywny. Można też produkować jednostki latające, zwłaszcza że wydatek jest





tak samo, jak w przypadku broni stacjonarnej, jednorazowy. Jeśli taki pojazd zostaje zniszczony, z bazy (którą też należy skonstruować) natychmiast wylatuje nowy, bez żadnych dodatkowych opłat. Wrócimy jednak do mostów.

W miejscu, gdzie na końcu mostu postawimy np. działo, powstaje coś w rodzaju małej wyspki. Od jej boków również można rozpocząć budowę nowych mostów. Oprócz "normalnych" wysp, wśród chmur unoszą się



również małe wulkany (sun-geizers), z których można uzyskiwać kryształy będące walutą Nimbusa, którą przeznaczamy na produkowanie kolejnych jednostek. Kryształy mogą być zbierane przez golemy oraz jednostki latające i transportery lądowe, z tym że poza transportami latającymi pozostałe jednostki wymagają połączenia gejezera z lądem za pomocą mostu. Taki gejezer również umożliwi pociągnięcie od niego mostu z dowolnej strony, ale uprzednio musimy połączyć go mostem z naszą wyspą.

Optymalną taktyką jest otoczenie wyspy przeciwnika swoimi mostami tak, aby on nie mógł zbudować żadnego, a przez to nie rozmieszczał swoich sił w pobliżu naszych budowli. W ten sposób uniemożliwiamy mu także dostęp do gejezerów, a co za tym idzie - do środków finansowych. Co prawda w rzeczywistości coś takiego nie jest raczej możliwe, gdyż przeciwnik również buduje mosty, a na dodatek robi to szybciej od nas (w końcu to komputer, a mosty są za darmo), ale można tego dokonać w mniejszej skali, np. budując przyczółek, który otaczamy mostami, uniemożliwiając przeciwnikowi postawienie w pobliżu jednostki atakującej i zniszczenie tegoż przyczółka. Mosty przeciwnika można rozwalić, ale tylko w trybie multiplayer, z czym wiąże się jedyna zauważona przeze mnie, ale za to istotna, wada gry. W multiplayer mamy trzy kampanie (plus tutorial), z których tylko pierwszą można przejść bez problemu. Pierwsza misja drugiej kampanii rozpoczyna się na wyspie, ze wszystkich stron otoczonej mostami przeciwnika. Nie dysponujemy tu jednostkami latającymi, toteż możemy wyłącznie bronić się dopóki starczy funduszy, po czym zabawa kończy się przegraną. Co za tym idzie, nie mamy możliwości kontynuacji kampanii, toteż dla pojedynczego gracza dostępna jest jedynie pierwsza część rozgrywki. Zaznaczam, że próbowałem naprawdę usilnie, ale bez zniszczenia mostów



Po lewej:
A tak prezentuje się tryb multiplayer. O wiele ładniejsze, niż zwykły spis.

wroga po prostu nie da się tej misji przejść. Inna sprawa, że Netstorm jest grą z założenia przeznaczoną dla trybu multiplayer, gdzie mosty można niszczyć, toteż nie jest to wada dla kogoś, kto nie musi grać samemu.

Na zakończenie wypada jeszcze powiedzieć kilka słów o oprawie. Otóż grafika jest w normie (ładnie dobrane kolory i rozdzielczość SVGA), choć nie powala, natomiast muzyka prezentuje się nawet lepiej niż zwykle w tego typu grach. Jeśli chodzi o grafikę, to znowu powróć muszę do tematu mostów. Otóż "na zdrowy rozum" powinny one wyglądać obrzydliwie, zwłaszcza kiedy powstaje płatanina nie do rozwikłania, co zwykle zdarza się na najwęższym odcinku między dwoma wyspami - ale, co ciekawe, wcale tak nie jest. Graficy pokazali tu swój "lwi pazur". Godne naśladowania są również budynki i broń. Mimo pastelowej kolorystyki nie rażą, a duża ilość detali wywołuje bardzo pozytywne wrażenie. Ogółem więc Netstorm jest grą wyjątkowo dobrą, ale sprawdzając się najlepiej w "otoczeniu multiplayerowym". Dla pojedynczych graczy nie będzie rewelacją ze względu na wspomnianą wadę, a także fakt, iż komputerowy przeciwnik nie wykazuje porównywalnej inteligencji. Ci, którzy w Netstorm chcą więc grać w samotności, muszą swoją ocenę zmniejszyć mniej więcej o dwa punkty.

P.s. Demko gry jakiś czas temu było na naszym CD i to chyba nawet w dwóch różnych wersjach...

Plusy:

- gra w trybie multiplayer
- pomysły z mostami
- muzyka
- grywalność

Minusy:

- problem z kampanią przy solowych misjach

Ocena:

8



	Producent: Activision
	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. (018) 4437797
Wymagania: P90, 16MB RAM, CDx2, Win 95	
Internet: http://www.activision.com	



Puma nożna

Puma World

Sezon rozgrywek piłki nożnej trwa! ...Eeee, chciałem powiedziałem, komputerowej piłki nożnej... Tak czy inaczej - trwa! I nic dziwnego, "wysypkę" gier symulujących tę najpopularniejszą na świecie kopaninę wywołują zbliżające się przecież wielkimi krokami Mistrzostwa Świata we Francji. A to nakreśla koniunkturę. No bo dzięki czemu innemu jeśli nie tego typu gierom każdy "podwórkorosły" trampkarz (i zarazem fanatyk "telewizyjnej" galy) może poczuć się jak, nie przymierzając, del Piero, "Spice Boy" - Beckham czy inny Ricken?

GEM.INI

Tym niemniej producentów wszelakiego rodzaju pił postawił w iście podbramkowej sytuacji "sportowy" gigant - EA Sports. Wykupił on bowiem od FIFA prawa wyłączności używania całokształtu symboliki związanej z tą francusko-światową imprezą. Tak nawiasem mówiąc - pewnie gdyby nie ta okoliczność, wszelakiego typu "mundiale" po prostu by nas zasypały... Czyli innymi słowy: EA odcięła innych od żyły złota! A przecież gry tych innych, często będące już na wylocie, tak czy inaczej muszą się ukazać. W takich oto warunkach przestaje dziwić fakt, że wydawcy tych co nowszych i - co za tym biegnie - jeszcze nikomu z niczym nie kojarzących się gier uciekali się do najrozmaitszych sposobów, by zwabić gracza - klienta. To właśnie stąd biorą się "firmowe" potworki jak Adidas Power Soccer czy - o czym zresztą będzie tutaj mowa - Puma World Football '98.

Czemu aż "potworki"?! Ano, dlatego że - tak się dziwnie złożyło - te akurat gry nie należą do ścisłej czołówki swej klasy. Hmm. To stwierdzenie jest jednak zbyt słabe. To wręcz football klasy B. W czym zaś dokładnie się to przejawia, postaram się obecnie w kilku zdaniach opowiedzieć.



Zacznijmy może od tego, co najbardziej rzuca się w oczy - oprawy graficznej. Nie ma co ukrywać: w tym przypadku Puma nie jest szczytem możliwości obecnych konfiguracji sprzętowych. Po pierwsze żadnego 3D - wszystko jest jak najbardziej płaskie. No, inna rzecz, że zostało to tak zgrabnie zrobione, że nie razi, przykładowo, "wyobcowaniem" zawodników w stosunku do płyty boiska. Tak czy inaczej - czyste 2D. Po drugie: kwestia "rzucików" - przez fachowców określaną mianem kamer. Nie to żeby ich wcale nie było - skądże, oczywiście że są. Aż...TRZY! Pokazują boisko "od boku i z góry". Przy czym zostały one na tyle nieszczęśliwie dobrane, że dwa pierwsze zbliżenia (bo "views" różnią się jedynie tym, z jakiej odległości widzimy murawę i piłkarzy) wykluczają wręcz jakąkolwiek ocenę sytuacji taktycznej, a ostatnie, "najdalsze"... no cóż - wprawdzie łatwiej jest się tu orientować na boisku, ale "w zamian za to" całkowicie gubią się szczegóły; w takiej zaś sytuacji - w przypadku gdy zawodnicy "zachodzą" na siebie - zorientowanie się, czy podaną piłkę przejął nasz, czy przeciwnik staje się problemem. A jak to wpływa na losy meczu nie trzeba chyba mówić...

Kwestia udźwiękowania... No cóż - to akurat prezentuje się całkiem... rozmaicie. Odgłosy wycia kibiców (nawiasem mówiąc - trybuny są ładne), pokopywania piłki i ewentualnie jeszcze gwizdy sędziów są okej. Podkład komentatorski jednak... Ech, nie dość że miejscami chrupie (dosłownie - na szczęście jednak niewiele go jest), to w dodatku kwestie wygłaszane przez narratorów niesamowicie szybko zaczynają się powtarzać. A ileż razy usłyszeć można tekst: "No i jak sądzisz, Martin - czy druga połowa meczu wniesie w jego przebieg coś nowego?" - i tak dalej...

I wreszcie trzeci, najistotniejszy w ogólnej ocenie aspekt: giercwalność, czyli przyjemność, jaką czerpiemy (lub nie) bawiąc się, obcując z daną grą. I tu niestety sła-bitko. Puma jest niewymownie schematyczna. Po paru chwilach wygrywałem mecz za pomocą dosłownie jednej sztuczki, a wszystkie wpadające gole strzelał jeden i ten sam facet! Komputer kompletnie się nie uczy



- dzięki temu jednak grając Celtic Glasgow (przy standardowych ustawieniach) w dwie godzinki machnąłem sobie puchar UEFA, wygrywając w finale z Neuchatel stosunkiem bramek 5-0. Swoją drogą: świetna terapia dla podłamanych! Inne elementy rozgrywki także mają istotne braki. Chociażby system sterowania zawodnikami (np. możesz śmiało zapomnieć o dokładnym podaniu do określonego piłkarza czy zamknięcie przez arbitra meczu (mimo extra czasu) w momencie egzekucji rzutnego. Największą bolączką jednak jest odgwydywanie przez sędziów spalonego. Pikuś leży w tym, że nieistotne jest to, że będąc na swojej połowie zaledwie musnąłeś piłę, a ta tylko potoczyła się po murawie... Jeżeli za obrońcami znajdował się Twój piłkarz - spalony będzie jak nie!

W obliczu powyższych faktów gry nie są w stanie uratować dodatkowe bajery typu: opcja gry w hali, możliwość suchego potrenowania, obecność 318 klubów z 67 państw czy wreszcie opcja edytowania zespołu, ligi (!), pucharu (!!!)... Niestety to tylko dodatki, które nie mogą zrównoważyć nie najlepszego "wnętrza". Oczywiście nie twierdzę, że nie można sobie w tę piłeczkę odrobinę popykać. Można. Odrobinę. Ale nie spodziewajcie się za wiele...

I jeszcze jedno - dobrze chociaż, że w Pumie zrezygnowano z idiotyzmów, które pojawiły się w Adidas Power Soccer. Myślę tu o niesławnym Predator Kick, czyli strzale, po którym bramkarz nie miał prawa nawet do przypadkowego muśnięcia piłki zmierzającej w stronę tylnej siatki bramki... Tu - na szczęście - jest normalniej.



Plusy:

- Kapitalne animacje działań zawodników: strzałów, piasłkowania itd.
- Niezobowiązująca i niewymagająca rozrywka

Minusy:

- Dokumentnie skopana narracja
- Słaba grafika (2D)
- Fatalna AI drużyn komputera
- Nieciekawny system sterowania
- Usterki w sędziowaniu meczu

Ocena:

6



Wymagania:
486/100 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95

Internet: <http://www.ubisoft.co.uk>

Producent:
Ubi Soft

Dystrybutor:
L.E.M.
tel.(022) 6428165

Skrzydła nad Koreą

Sabre Ace

Walka powietrzna w przestrzeni ponad 38 równoleżnikami nad Półwyspem Koreańskim na trwałe zapisała się w historii lotnictwa. Bo i jest co pamiętać - był to bowiem konflikt tak odmienny od dotychczasowych i zarazem cechujący się na tyle specyficznymi warunkami, że prawdopodobnie już nigdy nie uda się czegoś podobnego powtórzyć... (don't get me wrong). Dlaczego? Ano chociażby dlatego, że w walce spotkały się tam samoloty wyposażone zarówno w tradycyjne silniki tłokowe (ze śmigłami), jak i odrzutowe! Sytuację dodatkowo komplikował fakt, że tak jedno, jak i drugie wyposażone były tylko i wyłącznie w ciężkie karabiny maszynowe, ewentualnie działka. Fakt ten sprawiał zaś - w połączeniu z prędkościami uzyskiwanymi dzięki użyciu silników odrzutowych, oraz brakiem tak powszechnych obecnie rakiet samonaprowadzających się - że trafienie czegokolwiek graniczyło nieledwie z cudem... A amunicji sobie nie żałowano; w ciągu 1126 dni wojny wysłano więcej pocisków niż na wszystkich frontach w czasie trwania II Wojny Światowej!

GEM.INI

No tak. Jeżeli jednak nie można czegoś powtórzyć, to zawsze można to komputerowo zasymulować. I słowo ciałem się stało: za sprawą duetu Eagle Interactive i Virgin Interactive, i stworzonego przezeń świetnego symulatora lotniczego, Sabre Ace, również my - drogi

czytelniku - mamy okazję przekonać się o tym, czy łatwo było być pilotem w czasie kryzysu koreańskiego...

W poprzednim akapicie tekstu padło stwierdzenie: "świetnego". Tak jest w istocie: Sabre Ace jest po prostu świetny! Ale i baaardzo wymagający: wspięcie się na sam szczyt notowań pilotów w Korei nie będzie (bo nie było!) zadaniem prostym, łatwym i przyjemnym. A to za sprawą specyfiki walki powietrznej - zapomnieć należy bowiem o typowym schemacie: uzbrój cztery Phoenixy,

Po prawej:
Człowiek w goglach za
burta! Rzucić pilotkę!!!



odpał je w kierunku trzech MiG'ów 29 odległych o 50 mil... i wracaj na lotniskowiec! Tutaj coś takiego nie przejdzie - to nie te czasy. Tu walczy się w najbardziej standardowy, znany jeszcze z czasów I Wojny Światowej, sposób - by efektywnie strzelać, musisz zobaczyć kolor helmu wrogiego pilota! A to - jak już zresztą wspominałem - dzięki uzyskiwanym prędkościom machin latających jest (nie ubierając w piękne słowa) cholernie trudne. Masz jakieś 0,3 sekundy by zdjąć wroga...

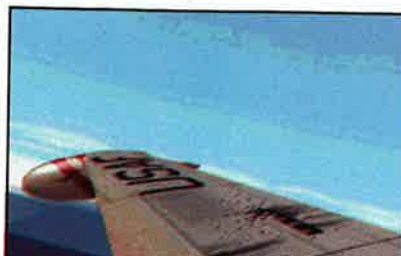
No tak. Kiedy jednak już trafisz, wióry lecą z wrażeń samolotów. Czasami wystarczą zaledwie trzy pociski (najlepiej z działka), by ściągnąć z nieba jakiegoś jankesa/towarzysza (niepotrzebne skreślić). Co ciekawe, przeciwnik także nie musi długimi godzinami łupać w naszą maszynkę, by ją troszkę popsuć. Często wystarczy mu zaledwie kilka zbyt celnych pocisków i już nasze uszy pieści błoga cisza, a



oznacza to, że silniki poszły w diabły i że mamy raptem kilka chwil, by bezpiecznie wyrwać się na wolność... Nie tylko zresztą na uszkodzeniach napędu zamyka się wachlarz ewentualnych defektów naszego samolotu. Skądże znowu? - atrakcji z tym związanych niestety nam nie zabraknie. Poczynając bowiem od uszkodzeń mechanicznych (przykładowo zacięcia się w górnej pozycji podwozia czy klap), przez nieubłaganą utratę płynów "ustrojowych" maszyny (paliwa, oleju), po naprawdę

spektakularne "samozapłony" kabiny... A jeśli już o "wyrwanie się na zewnątrz" chodzi - dostępne są dwa modele ucieczki z "kalekiego" samolotu: odsunięcie owiewki kabiny (tak tak - jest taka opcja!) i - po prostu - wyjście w przestrzeń lub dostępna w późniejszych modelach tradycyjna katapulta. Czyli: zupełnie tak jak naprawdę.

Realizm, czyli element najistotniejszy dla "symulantów", utrzymany został również w innych "stałych fragmentach gry". Najważniejszą rzeczą jest model lotu. Innymi słowy: na ile symulacja lotu odpowiada rzeczywistości. I cóż powiecie?! Otóż maszynki w Sabre Ace precyzyjnie prowadzić jest dość trudno - a i tak było mi łatwiej, gdyż latałem z pomocą Sidewindera Pro z emulowanym orczykiem. (Tak nawiasem mówiąc - obecność orczyków naprawdę się tu czuje!). Dobrym przykładem może zaś być fakt, iż ciężko jest z





podwieszonymi na pylonach bombami wydusić ze sprzętu tyle mocy, by był on w stanie wykonać pełną pętlę. Zresztą nie trzeba wcale uciekać się do tak radykalnych przykładów - w zupełności wystarczy stwierdzenie, że tak obciążona maszyna o wiele dłużej i z wyczuwalnymi trudnościami wykonuje unik czy chociażby najwykleszy zwrot. Dlatego też sensownym rozwiązaniem wydaje się - w wypadku wdania się w walkę z nieprzyjacielem - natychmiastowe odrzucenie wszelkich dodatkowych gadżetów. Najbardziej jednak wyraźnym wskaźnikiem stopnia realizmu jest możliwość lądowania... na brzuchu! W takim to wypadku należy wyłączyć silnik, ustawić klapy na maksymalnym wychyleniu w dół - zarazem nie ośmielając się nawet myśleć o wysunięciu podwozia - otworzyć kabinę, pomodlić się do wszystkich znanych sobie bogów i próbować siadać... Inna rzecz, że aby wykonać takie lądowanie awaryjne musimy mieć ten przysłowiowy lut szczęścia - samolot musi znajdować się w na tyle dobrym stanie, by nie zwałił się od razu w śmiertelnym korkociągu. A w takich wypadkach po prostu sobie ciężko westchnijcie, bo na nic innego ani czasu nie starczy, ani to nic nie zmieni. Odpoczywaj w pokoju, dzielny pilocie...

Z drugiej jednak strony w kwestii realności symulacji znaleźć można kilka bugów. Dwóm z nich warto jest chyba bliżej się przyjrzeć: pierwszy to fakt, że podczas zrzutu bomb w plecowym odwróceniu samolotu spadają sobie one - owszem - w jak najlepszym porządku - tylko że... w górę!!! Swoją drogą ciekawe czy i kiedy wybuchną... A drugi bug (tak swoją drogą obydwie zostały odkryte przez Allora) to możliwość wylądowania na... powierzchni wody. Tylko on jest na tyle spaczony, by lądować na oceanie...



Tak naprawdę ideą gry nie jest jednak latanie samo w sobie (choć istnieje taka możliwość - opcja "wolnego lotu" w szkółce lotniczej). Celem, dla którego warto związać się Sabre Ace'em jest zaliczanie misji bojowych. I tu



niespodzianka, gdyż można to czynić bądź po jednej (Siły Powietrzne Związku Radzieckiego - ci •li), bądź po drugiej (USAF - ci Dobrzy) stronie frontu. Na tym jednak nie koniec - dysponować będziesz mógł aż pięcioma (plus kilka modeli w szkole) różnymi samolotami - trzema po stronie amerykańskiej (kolejno: F-51 Mustang i odrzutowe: F-80 Shooting Star i F-86 Sabre) i dwoma po stronie radzieckiej: Jakiem-9 i -uwaga! - świetnie znanym polskim pilotom, odrzutowym MiGiem-15. To właśnie w nich będziesz zaliczać kolejne zadania bojowe. A jest ich całe mnóstwo: od bombardowań strategicznych instalacji, przez osłony transportów i ludzi, po tradycyjne scramble - czyli młóćce wszystkiego, co się nawinie. Co ciekawe (tu wyraźny kolejny ułkon w stronę realizmu), by przejść dalej w kampanii, wystarczy przeżyć daną misję - czyli: po prostu bezpiecznie wylądować. Zatem nawet jeśli całkowicie skopałeś pryncypia zadania, to i tak



ty będziesz mógł przejść w kampanii dalej. Krótko mówiąc: świat żyje własnym życiem, a Ty nie jesteś jego pępkiem... Nareszcie! Jako przykład podam, że w jednej z misji miałem ochraniać mediatora rozmów pokojowych - znanego zresztą także skądinąd - gen. Douglasa McArthura. Niestety nie udało mi się powstrzymać ataku czterech Jaków na jego C-54. No cóż - c'est la vie (or something). Po powrocie na lotnisko otrzymałem ostrą reprymendę z wpisaniem do akt i... Air Medal za zestrzelenie czterech wrogich samolotów w jednej misji. I czyż to nie jest piękne?!

Ha, jest piękne! Równie piękne zresztą, jak oprawa graficzna gry. I nie myślę w tym momencie o tym, że wszystkie tekstury idealnie rozmyte zostały przez Voodoo - to rozumie się samo przez się. Chodzi raczej o to, że cały teren



Plusy:

- brak rakiet(!)
- troska lwórców o oddanie realizmu
- gracz nie jest "pępkiem świata"
- przemysłane i oryginalne zadania
- kilka modeli maszyny do wyboru

Minusy:

- błąd w złożeniu tekstu składających się na krajobraz (pochyla powierzchnia... leżora!)
- lądowanie na wodzie
- hobby lecące w górę
- dogrywane speeche "zamrażające" grę

Ocena:

8

walk - czyli Półwysep Koreański - odtworzony został w całości na podstawie zdjęć lotniczych! Nic nowego, a jednak właśnie dzięki temu przykładowo miasto Seul oglądane z dużej wysokości sprawia naprawdę imponujące wrażenie! Co ciekawe - to tak zupełnie na marginesie - należy wystrzegać się swobodnego i nieuzasadnionego "mącenia powietrza" skrzydłami w pobliżu wrogich miast i lotnisk - obecność obrony przeciwlotniczej jest naprawdę boleśnie odczuwalna... Z tym zresztą wiąże się niewielka podpowiedź: jeżeli na ogonie siedzi Ci dwu i więcej wrogów, wyrwyj ile mocy w silniku w stronę własnych miast - czasem opelotka ślicznie ich nadgryzie... No, ale



Charakterystyki używanych samolotów.

Sily Powietrzne Stanów Zjednoczonych

- F-51 Mustang

Zbudowany przez North American Aviation, Inc. F-51 Mustang jest jednomiejscowym, jednosilnikowym dolnopłatem przeznaczonym do wykonywania zadań myśliwsko-szturmowych. Zaopatrzony w dodatkowe zbiorniki paliwa jest bardzo skuteczny do długotrwałych misji eskortowych. Wyposażony jest w sześć naszkrydłowych półcalowych karabinów maszynowych typu Browning M2 oraz 1,880 sztuk amunicji. Jeden z najlepszych myśliwców w II wojnie światowej, w Korei również nieźle się spisywał, choć w konfrontacji z odrzutowym MiG-15 nie był tym, na którego warto postawić ostatnie pieniądze...

- F-80 Shooting Star

Zbudowany przez Lockheed F-80 Shooting Star jest jednomiejscowym, jednosilnikowym odrzutowym dolnopłatem. Wyposażony w sześć półcalowych karabinów maszynowych Browning M3 (zamontowanych na nosie maszyny) oraz (opcja) 16-calowych niekierowanych rakiet powietrze-ziemia. Na każdy z karabinów przypada 300 sztuk amunicji. Pilot siedzi na katalpultowym fotelu Lockheed'a. F-80 doskonale sprawdza się jako myśliwiec.

- F-86 Sabre

Zbudowany przez North American Aviation, Inc. F-86 Sabre jest jednomiejscowym, jednosilnikowym (odrzutowym) myśliwcem. Wyposażony w sześć półcalowych karabinów maszynowych Colt-Browning M3 umiejscowionych po bokach nosa. Pilot siedzi w katapultowanym fotelu North American. Hermetyczny kokpit oferuje doskonałą widoczność.

Sily Powietrzne Związku Radzieckiego

- Jak-9

Stworzony przez Jakowlewa Jak-9 (Yak-9) jest jednomiejscowym, jednosilnikowym dolnopłatem zaprojektowanym jako samolot myśliwsko-szturmowy. Jak wyposażony jest w jedno działko 20-mm SZWAK i dwa półcalowe karabiny maszynowe Beresin. Umiejscowiona na nosie samolotu broń dysponuje 200 pociskami do działka i 400 sztukami amunicji na każdy z karabinów.

- MiG-15

MiG-15 (w kodzie NATO: Fagot) stworzony przez Biuro Konstrukcyjne Mikojana i Gurjewicza jest jednomiejscowym, jednosilnikowym (odrzutowym) samolotem myśliwskim. Jest uzbrojony w jedno nosowe działko 37-mm Nudelmann-Suranow N-37D z 40 pociskami oraz dwa umiejscowione także na nosie samolotu działka 23 mm Nudelmann-Richter NR-23 z 80 pociskami na działko. Hermetyczny kokpit - podobnie jak w wypadku Sabre - oferuje doskonałą widoczność.



wróćmy do tematu. Także wraz z maszyną oddane zostały w wierny historycznej prawdzie sposób i z dużą ilością detali. Zresztą najważniejszym przykładem uszczegółowienia grafiki mogą być tu fakty "gotowania się" wody i ziemi po jej ostrzeleniu i liczenia odrębnej trajektorii dla każdego wystrzelonego pocisku!

Co do dźwięku zaś... Ogólnie jest naprawdę nieźle: podobały mi się zwłaszcza "radiowe" głosy innych pilotów (amerykańskie: bye, bye - towarzyszu czy, z drugiej strony barykady, teksty Rosjan wygłaszane wprawdzie po angielsku, ale w zamian za to z idealnym rosyjskim akcentem!). Ze speech'ami związany jest jednak kolejny buraczek: dogrywane są one na bieżąco z kompaktu - co z kolei powoduje zaciachy gry, która na chwilkę wtedy zamiera. To zaś w wypadku walki z wrogiem na bliskim dystansie powoduje, że po "reaktywacji" gry trudno jest przysnąć gdzieś w bezpieczny obszar,



Czasem także, niestety w momencie, gdy jest już za późno na działanie, okazuje się, że wybraliśmy nie ten kierunek uniku, co powinniśmy... Na szczęście jednak nakaz trzymania ciszy w eterze jest dość ściśle przestrzegany.

I wreszcie na koniec dwa zupełnie luźne spostrzeżenia. Sabre Ace jest bez wątpienia grą równie wyjątkową, jak konflikt który symuluje. Po wtóre zaś - ta gra wręcz nasycona została maksymalną możliwą dawką realizmu; bez przesady można mówić tu o fiole autorów na tym punkcie. I mimo, że Allora trochę kręcił na nią nosem - bo co prawda pojawiło się kilka bugów - moim zdaniem nie mają one decydującego wpływu na jakość zabawy. Poza tym (to tak dla równowagi) Sabre Ace spodobał się nawet redakcyjnemu Głównemu Strategowi: Mac Abrze! A lepszej rekomendacji doprawdy trudno oczekiwać. Zatem: grać, bo warto!

U-ACTION!		Producent: Eagle Interactive / Virgin Interactive
Wymagania: p90, 16MB RAM, CDx4 Win 95, akcelerator graf.		Dystrybutor: Virgin Interactive tel. (0044) 1713682255
Internet: http://www.vie.co.uk		

SCENA

KOMPUTEROWA

Zostań muzykiem

Kurs obsługi
FastTrackera 2

O modułach, samplach i trackerach słyszał prawie każdy użytkownik peceta i Amigi, który choć trochę otarł się o scenę komputerową. Moduły ubarwiają praktycznie każdy scenowy produkt. Czy to demo, intro, magazyn dyskowy lub art disk, od zawsze towarzyszyła im muzyka. W BBS'ach i w Internecie znajdują się setki megabajtów modułów, sampli i cała masa oprogramowania służącego do komponowania muzyki.

Każdy, kto posłuchał świetnych modułów napisanych przez znanych scenowych muzyków, chociaż raz chciałby spróbować radości tworzenia. A trzeba przyznać, że to bardzo wciągająca sprawa. Tym bardziej, że nie potrzeba nam wcale gruntownego wykształcenia muzycznego, dowodem na to niech będzie fakt, że mało który scenowiec kształcił się w szkole muzycznej. Na początek potrzebne nam będą: dobry tracker, trochę sampli no i dużo, dużo wolnego czasu i chęci. Pamiętajcie, że pierwsze próby bywają trudne i czasem może się okazać, że moduł na który poświęciliście wiele godzin, będzie zbieraniną zupełnie nie pasujących do siebie dźwięków, na dodatek potwornie fałszujących. Artykuł ten ma służyć ludziom, którzy chcą szybko i łatwo poznać świat domowej muzyki cyfrowej.

Może dziwić was fakt, że wszystko tu będzie opisywane w najdrobniejszych szczegółach, ale zależy mi na tym, aby każdy nawet największy laik mógł się wszystkiego nauczyć. A teraz uszy i oczy szeroko otwarte - zaczynamy...

Tracker story

Pierwszy powstał jeszcze w połowie lat '80 na Amidze, a nazywał się SoundTracker. Choć już dawno stał się przebrzmiałą przeszłością, stanowił wspaniały pierwowzór dla rozwoju kolejnych trackerów. Posiadał 4-kanałowy sekwencer za pomocą, którego możliwa była edycja utworu bez użycia skomplikowanego zapisu nutowego. Dodatkowo zawierał edytor sampli, które odgrywane były przy pomocy zapisu z sekwencera. Maksymalna ilość instrumentów z których składał się utwór była wtedy ograniczona do 16. Kolejne wersje programu umożliwiły ładowanie nawet 32 próbek. Format zapisu pliku modułu posiadał rozszerzenie *.mod. Z czasem pojawiły się nowe programy muzyczne, będące klonami soundtrackera. Kolejne oferowały co raz większe możliwości. Przykładowo StarTrekker pozwalał na zapis utworu na 8 ścieżkach. Proces ten wymagał jednak programowego miksowania kanałów, co komputerze z procesorem 8 Mhz znacznie obniżyło jakość odtwarzanego dźwięku.

Pierwszy Protracker powstał na początku lat '90. Do dziś wypuszczane są nowe, zmodyfikowane wersje. Pomimo, że posiada jedynie 4 kanały edycji, nadal jest bardzo popularny na Amidze. Powstał również polski Digibooster - program, który dawał znacznie większą liczbę kanałów niż 4, ale wymagał on Amigi z dopalaczem procesora.

Z kolei pierwsze pecetowskie trackery pojawiły się w raz z ekspansją sceny na tej platformie. Pierwszy - ScreamTracker - pracował jedynie w trybie tekstowym, dając nam do dyspozycji 4 kanały i własny format modułu *.stm. Nie był też do końca kompatybilny z formatem *.MOD i większość konwersji z Amigi była straszliwą kaszaną. Następne trackery, np. WhackerTracker, na ogół lepiej wyglądały niż grały, dlatego zupełnie nie przyjęły się. Nie wyglądało to wszystko zbyt wesoło do momentu kiedy grupa Future Crew nie wypuściła w '94 roku ScreamTrackera 3. Był to naprawdę ogromny postęp w dziedzinie "trackowania", gdyż przy wykorzystaniu większej niż na Amidze mocy procesora liczba kanałów wzrosła aż do 32! Dopiero wtedy wielu muzyków puścić wodze wyobraźni. Powstawało coraz więcej utworów wielokanałowych, które jakością brzmienia były na głowę dzieła 4-kanałowe. To jeszcze nie wszystko. Niedługo potem szwedzka grupa Triton wypuściła drugą wersję swojego FastTrackera. Ten nie dość, że posiadał większość możliwości swych

poprzedników, to na dodatek oferował bogaty edytor sampli i bardzo rozbudowany bank instrumentów, z których można było składać brzmienia sterowane przy pomocy wielu parametrów i wykresów. Z biegiem czasu FastTracker 2 stał się najbardziej popularnym trackerem na scenie. Jak do tej pory żaden nowy tracker nie był w stanie mu dorównać, dlatego właśnie w naszych lekcjach będziemy pracować właśnie z FT2. Tak oto przedstawia się w skrócie historia samych programów.

FastTracker II

Teraz trochę teorii. Po uruchomieniu FT2 pojawia się główny ekran.

Jest on podzielony na trzy części.

- po prawej stronie, na górze znajdują się banki instrumentów i ich sampli. Zawierają one nazwy barw załadowanych do pamięci (ponumerowanych \$00-\$80 dla instrumentów i \$00-\$1f dla sampli). Barwę wybieramy przyciskając na jej nazwie lewy klawisz myszy, natomiast prawym klawiszem możemy zmienić nazwę próbki.

- po lewej stronie ekranu znajduje się większość





więcej dźwięków jednocześnie musimy skorzystać z większej liczby ścieżek w patternie. Zapisany w tracku dźwięk posiada 4 charakterystyczne wartości, np. A-4 03 40 481, gdzie

potrzebnych nam do edycji parametrów utworu, tj. kolejność odgrywanych patternów, ich długość, tempo i prędkość odtwarzania modułu, itp. Modyfikacja wszystkich parametrów odbywa się za pomocą myszy, (podobnie jak i większość czynności w ft2).

- w dolnej połowie ekranu znajdują się odpowiednio: edytor patternów, czyli nasz sekwencer; edytor sampli, gdzie dokonuje się obróbki sampli; edytor instrumentów, gdzie z sampli tworzymy złożone barwy.

- poza tym z listwy komend możemy wybrać takie ekrany jak konfiguracja, pomoc, menu dyskowe (gdzie dokonujemy operacje odczytu i zapisu) oraz kilka innych gadżetów.

Teraz coś może o samym pisaniu muzyki. Jak już wspomniałem nie potrzebujemy do tego znajomości zapisu nutowego. Edytor patternów, z których składamy utwór, podzielony jest na określoną liczbę ścieżek (track). Każda ścieżka zawiera (standardowo) 64 pozycje w jednym patternie. Pattern jest jakby stroną naszej książki (gdzie poprzez "książka" rozumiemy nasz utwór, tracki pełnią tu rolę akapitów). W każdej z pozycji (row) możemy umieścić określony dźwięk, przy czym na jednym tracku możemy w danym momencie odtwarzać tylko jeden dźwięk (sample). Jeśli chcemy odegrać dwa, bądź

"A-4" to dźwięk "A" w czwartej oktawie, "03" to numer instrumentu, "40" to wartość głośności tego dźwięku, "481" to włączenie efektu numer 4 (vibrato) o parametrze 81 (spoko, o komendach, ich wartościach, znaczeniu itp. będzie w następnym odcinku). I ot - cała filozofia patternu. Komponowanie muzyki w taki sposób w praktyce okazuje się o wiele łatwiejsza niż typowy zapis nutowy. Edytując kolejne patterny zmieniamy po prostu ich numer w oknie "ptn.". Potem musimy ustalić kolejność odtwarzania patternów. Robi się to w oknie, w lewym górnym rogu ekranu. Moduł odtwarzamy przy pomocy prawego klawisz Ctrl, natomiast wybrany pattern przy pomocy prawego Alt.

Jeśli wszystko jest już w miarę jasne, to spróbujmy na początek postawić parę dźwięków. Potrzebna nam będzie choć jedna barwa. Możemy ją "zapożyczyć" z jakiegoś gotowego modułu. Wchodzimy do disk opt. Jako rodzaj pliku zaznaczamy module. Potem odszukujemy katalog, gdzie znajduje się moduł, następnie klikamy na niego myszą. Kiedy moduł załaduje się do trackera, wciskamy exit i znów jesteśmy na głównym ekranie. Teraz przy pomocy myszy w banku barw możemy odsłuchiwać poszczególne dźwięki, odgrywając je przy pomocy klawiatury. Klawiatura wygląda tak jak w normalnych instrumentach

klawiszowych. Oktawy znajdują się pod klawiszami Z-M i Q-U. Półtony odpowiednio powyżej każdej oktawy. Jeśli ktoś nie bardzo radzi sobie z taką klawiaturą, niech wejdzie do edytor instrumentów (ctrl-I). Na dole pojawi się schemat klawiatury, na której będzie widać aktualnie grane dźwięki. Oktawy zmieniamy przy pomocy klawiszy F1-F7.

Po wybraniu szczególnie interesującej nas barwy musimy wykasować zawartość patternów. Służy do tego przycisk "zap". Wybieramy kasowanie "song"

czyli całej zawartości sekwencera, po czym możemy przystąpić do tworzenia.

Naciskamy spację, jeśli zaświeci się ramka, to znaczy że teraz wszystko co gramy z klawiatury będzie zapisywane w patternie. Klawiszami strzałek poruszamy się kursorem po patternie. Pomiedzy trackami skaczymy przy użyciu "tab" i "shift-tab" (w odwrotną stronę). Mały przykład tego, co możemy wpisać:

00| A-3 01 - dźwięk A-3, barwa 01, głośność standardowa

01| - bez zmian, poprzedni dźwięk trwa nadal

02| C-4 01 20 ... - dźwięk A-3 znika, pojawia się C-4, barwa 01, głośność \$20

03| - nic się nie dzieje

04| E-4 02 .. 481 - poprzedni dźwięk znika, grany jest E-4, barwa 02, z efektem \$4

(vibrato) o parametrach \$81.

Prawda, że proste? Znaczeniem i parametrami efektów zajmiemy się trochę później, więc nie musicie zwracać na nie uwagi. Spróbujmy teraz wyczyścić zawartość tracku. Jeśli zapiszemy te same nuty tak, by każda z nich znajdowała się w osobnej ścieżce (tracku), to każdy kolejny dźwięk nie będzie wyłączać



poprzedniego, a będą grać wszystkie jednocześnie. Aby wyłączyć odgrywany już dźwięk należy postawić w określonej odległości za nim znak wyłączenia dźwięku. Są to dwie poziome kreski, które stawia się w miejsce na nutę przy pomocy klawisza Capslock.

Aby ułatwić muzykowi edycję patternów ft2 zawiera opcje wycinania, kopiowania i wklejania. Operacje te możemy wykonywać na zaznaczonym myszą fragmencie patternu, jednym tracku bądź też na całym patternie. Fragmenty możemy też zaznaczać przy użyciu strzałek razem z lewym ALT. Wycinamy (cut) naciskając F3 razem z L.ATL dla zaznaczonego fragmentu, z L.CTRL dla patternu, lub z L.SHIFT dla ścieżki (track). Kopiujemy (copy) w ten sam sposób tylko zamiast F3, wciskamy F4. Natomiast wklejamy (insert) przez F5. I tak zamiast przepisywać fragmenty melodii może je łatwo skopiować w inne miejsce. Mniej więcej według takiego schematu odbywać się będzie edycja reszty patternów - łatwizna ;)

Tyle na dziś. Następnym razem dowiemy się do czego służą efekty, które włącza się w patternie. Poznamy funkcje i zasady działania każdego z nich. Podamy kilka ciekawych przykładów zastosowań efektów w gotowych modułach.

Falcon/Eulaa - Tęliwa Gławy, Fot.

Falcon - jeden z najbardziej znanych muzyków na polskiej "PC-scenie", członek zespołu Aural Planet.

Hornet Charts

A oto, jak głosowali scenowcy korzystający z Internetu (mówiąc ściślej) - ci, którzy zaglądają na www.hornet.org.

Najlepsze Grupy

1.	Pulse	635
2.	Orange	387
	The Black Lotus (TBL) 387	
4.	TPOLM	159
5.	Acme	150
6.	Future Crew	146
7.	Doomsday	108
8.	Rege	107
9.	CNCD	102
10.	Halcyon	76
11.	Complex	74
12.	Haujobb	72
13.	COMA	69
14.	Noon	59
15.	Cubic/Seen	48
16.	Fudge	45
17.	Cryonics	42
18.	Trauma	41
19.	Psychic Link	33
20.	Bomb	30

Najlepsze Dema

1.	303 (Acme)	373
2.	Square (Pulse)	251
3.	Sunflower (Pulse)	219
4.	Robotnik (Rege)	168
5.	Second Reality (Future Crew)	157
6.	Astral Blur (The Black Lotus)	156
7.	Inside (CNCD)	138
8.	Tribes (Pulse/Melon)	135
9.	Boost (Doomsday)	134
10.	Megablast (Orange)	119
11.	Stars (Noon)	112
12.	Salut (Halcyon)	110

13.	The Secret Life of Mr. Black (Orange)	86
14.	Reve (Pulse)	50
15.	Eden (Bomb)	47
16.	Machines of Madness (Dubius)	43
17.	Toasted (Cubic/Seen)	35
	Control (COMA)	35
19.	Contrast (Oxygen)	30
20.	Compost (Orange)	26

Najlepsze 64k Intra

1.	Stash (The Black Lotus)	505
2.	Paper (Psychic Link)	444
3.	Jizz (The Black Lotus)	370
4.	Bjo'n (TPOLM)	139
5.	Deesbah (Orange)	107
6.	Pager-11 (Fudge)	81
7.	Drift (Wild Light)	70
	You am I, You am the Robot (Orange)	70
9.	Lasse Reinbo'ng (Cubic/Seen)	64
10.	Sink (Pulse)	59
11.	Lithium (Vista)	50
12.	Nation Zero 2 (Jamm)	39
13.	Gamma (MFX)	37
14.	Dra'n (Vista)	34
15.	The Sea Robot of Love (Orange)	30
16.	Cyberman 2 (Complex)	25
17.	Gene (Fudge)	21
18.	Dawn (Jamm)	17
19.	Famous Cyber People (Pulse)	16
	Neural Wave (The Black Lotus)	16

Najlepsze 4k Intra

1.	Omniscient (Sanction)	256
2.	Animate (Schwartz)	116
3.	Heaven (Noon)	58
4.	Pure Spirit (Spirit New Style)	52
5.	Shapeshifter (Chromel)	50
6.	Speed (Paranoids)	25
7.	Cadeine (Maroon)	22
8.	Fede 2 (Nocturnal)	20
9.	Loop01 (Cubic)	13
10.	Fade (Nocturnal)	11
11.	Lion (Epsilon)	10
	Sut (Helloare)	10
	The Dream (Spirit New Style)	10

14.	Little Big Demo 2 (Sanction)	6
	Live (Pulp Productions)	6
	Outline (Exact)	6

Najlepsi Koderzy

1.	Stack (Acme/Pulse/PL)	551
2.	Unreal (Pulse)	256
3.	Jace (The Black Lotus)	180
4.	Nix (The Black Lotus)	166
5.	Hoplite (Orange)	109
6.	Jmagic (Complex)	89
7.	Barti (Noon)	83
8.	Galvados (Orange)	75
9.	Pascal	71
10.	MRI (Doomsday)	43
11.	Dune (Orange)	42
	Karl (Noon)	42
13.	Tremor (Trauma)	41
14.	Wog (Orange)	38
15.	Goopoo (Kosmic)	35
	PSI (Future Crew)	35
17.	Virne (COMA)	33
18.	Camel (Pulse)	32
19.	Suckha (Eufrosyne)	28
20.	Echo (Fudge)	26

Najlepsi Muzycy

1.	Dune (Orange)	259
2.	Necros (Five Musicians)	233
3.	Vic (Acme)	133
4.	Radix (Analogue Music/TPOLM)	125
5.	ScorpiK (Pulse)	94
6.	Skaven (Future Crew)	86
7.	Purple Motion (Future Crew)	77
8.	Wave (Five Musicians/Menacs of Noise)	72
9.	Probe (The Black Lotus)	69
10.	Lizardking (The Black Lotus)	63
11.	Falcon (Pulse)	62
12.	Hunz (Analogue Music/Five Musicians)	57
13.	Elwood	55
14.	Groo (COMA/CNCD)	49
15.	Basehead (Five Musicians)	44
16.	Loonie (Groove/Night 55)	42
17.	Jogeur (Pulse)	35
	Shad (Pulse/Live)	35
	Tito (Analogue Music/TPOLM)	35
20.	Balrog (TPOLM)	32
	Mellow-D (Five Musicians/TPOLM)	32

Najlepsi Graficy

1.	Lazur (Pulse)	489
2.	Made (Bomb)	341
3.	Danny (ex-TBL)	296
4.	Haplo (Pulse/Live)	165
5.	Louie (The Black Lotus)	120
6.	Ra (Noon)	97
7.	Visualize (Jamm/Pulse)	70
8.	Feather (TPOLM)	52
9.	Pixel (Future Crew)	41
10.	Destop (CNCD)	38
11.	Java (Cryonics/TPOLM)	36
12.	Thor (TPOLM)	35
13.	Frank (Orange)	27
14.	Der Plipo (Orange)	26
15.	Niko (Pulse)	23

	Rodney (The Black Lotus)	23
17.	Lowlife (The Black Lotus)	19
18.	Croaker (Halcyon/TPOLM)	16
19.	Rendall (Astroidea)	13
20.	Cyclone (Abyss)	12

Najlepsze Magazyny

1.	Imphobia	551
2.	Shine	188
3.	DemoNews	165
4.	Insight	156
5.	TraxWeekly	104
6.	Scenial	95
7.	Cheese	74
8.	Bad News	46
9.	Daskmig	42
10.	Hope	36
11.	Budyń	33
12.	Pain	29
13.	Splash	27
14.	New World Order	20
15.	Freestyle	10
	Orange Juice	10
	Weekly Module Review	10

Oto macie terminy najbliższych zachodnich parties (szkoda, że polscy organizatorzy coś nie za bardzo kwapią się z informowaniem potencjalnych uczestników o swych imprezach).

08 04 1998 - 12 04 1998
The Gathering '98;
Norwegia

10 04 1998 - 12 04 1998
Scenery '98; Australia

10 04 1998 - 13 04 1998
Mekka and Symposium '98;
Niemcy

17 05 1998 - 19 05 1998
Takeover '98; Holandia

30 05 1998 - 01 06 1998
Inter Jam '98; Niemcy

11 06 1998 - 14 06 1998
Party Remedy '98; Szwecja

08 07 1998 - 11 07 1998
Coven '98 Australia

17 07 1998 - 19 07 1998
Wired '98; Belgia

21 08 1998 - 23 08 1998
AntiQ; Węgry



Scenariusz eksperymentalny cz. 2

Miesiąc temu zakończyliśmy naszą przygodę w mieszkaniu Oswalda, gdzie gracze uwłężeni są na zasadzie aresztu domowego. Pora więc powrócić do scenariusza, ale że Lord Yabol znowu leży pod stołem, zajmę się tym ja.

YASIU

Rano drużynę budzi Oswald informując, że śledztwo w sprawie morderstwa strażnika oraz ewentualny wyrok będzie wydany po przybyciu do kopalni drugiego współwłaściciela. To powinno dać drużynie wiele do myślenia, bowiem uprzednio zdążyli się dowiedzieć, że osobą tą jest Ernest, którego podjęli się zamordować. Jeśli odrzucili zlecenie, MG powinien w jakiś sposób zasugerować im, że Ernest wie o zadaniu, ale nie wierzy w to, że drużyna z niego zrezygnowała. Można to zrobić np. przez Oswalda, który przy śniadaniu opowie graczom, że jego współnik jest bardzo wzburzony ostatnią próbą zlikwidowania go. Po śniadaniu u graczy pojawia się burmistrz i sugeruje, że poddając się woli jego pana teraz, będą w o wiele lepszej sytuacji niż służąc mu po śmierci, co i tak ich czeka. Najlepiej przeprowadzić tę rozmowę w taki sposób, żeby gracze z miejsca odrzucili ofertę. Jeśli pomimo wszystko przyjmą ją, słudzy burmistrza uśpią strażników "zmodyfikowanym" alkoholem i w nocy dostarczą drużynę do zamku nekromanty. Tak "nieposłuszną" ekipę proponowałbym utemperować pozwalając im uciec z zamku na drugi dzień (nocleg spędzą w towarzystwie niezbyt przyjemnych sług nekromanty), ale w ostatniej chwili i z pościgiem nekromanty, oraz ekipy Oswalda i Ernesta na karku, po czym będą musieli wynieść się z prowincji na dłuugi czas.

W tym momencie przygodę można zakończyć nie przyznając graczom żadnych dodatkowych punktów doświadczenia. Załóżmy jednak, że gracze (tak, jak oczekujemy) odrzuca ofertę. W tym momencie do czasu przybycia Ernesta nic się nie dzieje.

Ernest pojawia się wieczorem, a kiedy nasi bohaterowie zostaną sprowadzeni przed jego oblicze, z zaskoczeniem zauważą, że w jego otoczeniu znajduje się ich zleceniodawca z początku przygody. Spozrząga także, że jest on w dość dobrych (zbyt dobrych) stosunkach z burmistrzem. Ernest widząc drużynę, bezdyskusyjnie wydaje na nią wyrok śmierci, który będzie wykonany nazajutrz rano. Nawet jeśli gracze będą usilowali wskazać mu zleceniodawcę, zignoruje ich, a przy tym oberwą jeszcze od strażników. Ostatnią noc (z powrotem w cel) proponowałbym urozmaicić wizytami burmistrza, Oswalda i brutalnie zachowującego się strażnika, który był bliskim przyjacielem zamordowanego wartownika, strzeżącemu graczy uprzednio. Strażnik grozi graczom sztyletem, po czym ucieka słysząc zbliżające się kroki - przypadkowo zostawia sztylet. Wszyscy "goście" sprawiają wrażenie lekko dezorientowanych i zagubionych, do tego stopnia, że graczom wydawało się to dziwne. Tym, co mają do powiedzenia Oswald i burmistrz, są zupełnie nieistotne teksty w stylu "bardzo mi przykro itp."

Po ucieczce strażnika gracze powinni uwolnić się z więzów. Mogą też urządzić zasadzkę na nadchodzącego osobnika. Niezależnie od tego, co zrobią, do lochu wejdzie zaskapturzona postać i zaatakuje. Nie można pozwolić graczom na obezwładnienie atakującego. Nawet jeśli im się to uda, atakujący nagle zegnę się w pół i umrze tocząc pianę z ust. Po przeszukaniu zwłok gracze odkryją, że: po pierwsze martwy osobnik to ich tajemniczy zleceniodawca, a po drugie - ma on przy sobie plan zaznaczający tajne przejście znajdujące się właśnie w tym lochu (pomysł na ukrycie mechanizmu przejścia pozostawiam czytelnikom). Gracze udadzą się do przejścia prowadzącego do długiego, nie oświetlonego tunelu. Po pewnym czasie zza ściany dobiegną ich głosy rozmawiających. W jednym z nich rozpoznają burmistrza, drugi będzie bardzo nieprzyjemny (gracze powinni domyślić się, że to jeden z nieumarłych sług nekromanty). Z zasyłanej

rozmowy gracze dowiedzą się, że nekromanta na dzisiejszą noc zaplanował ostateczne rozwiązanie intrygi. MG powinien relacjonować rozmowę w taki sposób, by gracze dokładnie poznali całą historię. A prezentuje się ona następująco: zleceniodawca, który wyzionął ducha w lochu okazuje się kuzynem Oswalda, zazdroścącym mu sukcesu finansowego, gdyż sam pogrążony jest w długach. Wspólnie z burmistrzem miasteczka górniczego porozumiewa się z nekromantą, który potrzebuje ludzkich zwłok (od dawna ginący tajemniczo górnicy), a w zamian za to magia nekromanty zapewni kopalni większe zyski i bezpieczeństwo od zamieszkujących opuszczone sztolnie stworzeń chaosu. Z sytuacji nie zdaje sobie sprawy Oswald i Ernest, którzy wierzą, że kopalnia przynosi zyski w sposób całkowicie uczciwy. Burmistrz z naszym świętej pamięci zleceniodawcą od czasu pojawienia się drużyny poczuli jednak, że grunt zaczyna palić się im pod nogami i postanowili rozwiązać ostatecznie sprawę dzisiejszej nocy. Porozumieeli się z nekromantą, który rzucił na mieszkańców miasta czar oszalamiający (powód dziwnego zachowania ludzi), który można zneutralizować pijąc alkohol (wpływa również na mózg i niweluje efekt iluzorycznej magii nekromanty). Gracze dowiadują się o tym, kiedy burmistrz w trakcie rozmowy z tajemniczym osobnikiem popija z manierki oświadczając, że teraz musi być całkowicie przytomny. Za mniej więcej godzinę na kompletnie oszolomionych pracowników kopalni napadną słudzy nekromanty mordując Oswalda i Ernesta oraz tych górników, którzy będą stawiali opór. Zarząd nad kopalnią przejmie burmistrz ze swoim współnikiem (jeszcze nie wie o jego śmierci), a współpraca z nekromantą będzie się pięknie rozwijać. W tym momencie rozmawiający odchodzą, a gracze mogą zdecydować, czy ostrzec Oswalda czy też próbować ucieczki. Jeśli wybiorą drugą ewentualność, po kilkuminutowej wędrówce trafią do piwnic domu burmistrza zamkniętych od zewnątrz, tak więc jedyną drogą wyjścia będzie

powrót do lochu. Tam gracze zabierając klucz ze zwłok niedoszłego mordercy będą mogli wydostać się z celi i udać się do Oswalda, ten nie będzie chciał im uwierzyć, ale da się przekonać do mobilizacji straży i górników. Gracze powinni poinformować Oswalda, by jego ludzie napili się alkoholu w celu zneutralizowania czaru, po czym słudzy nekromanty zaatakują. Oswald widząc, że gracze mówili prawdę, wyda im ich broń i pozwoli walczyć. Słudzy nekromanty nie przygotowani na obronę zostaną pokonani, a gracze tym razem spotkają się ze zrozumieniem Oswalda i Ernesta. Rewizja w rzeczach kuzyna Ernesta wykaże dokładnie jego konszachty z nekromantą i burmistrzem, który w tym momencie spokojnie siedzi w domu czekając, aż słudzy nekromanty załatwią sprawę. Oczywiście natychmiast zostaje aresztowany. Zanim jednak dojdzie do przesłuchania, w ataku furii wykrzykuje, że teraz słudzy chaosu wypelną ze sztolni nie blokowani magią i z kopalni nikt nie będzie miał pożytku, po czym rzuci się na miecz wyrwany jednemu ze strażników. Faktycznie na drugi dzień górnicy znajdą zmasakrowane zwłoki jednego z kolegów i Oswald zarządzi ewakuację kopalni. Wyjaśni się też sprawa morderstwa strażnika, bowiem sztylet, którym go dokonano odnajdzie się w domu burmistrza. Wdzięczny drużynie Oswald i niezbyt szczęśliwy, ale zadowolony, że żyje Ernest, zaproponują graczom wysoką nagrodę za uratowanie im życia, a także zagwarantują wyżywienie i nocleg podczas podróży powrotnej do miasta. I to już koniec scenariusza.

Zresztą można rozwinąć go o późniejszą ekspedycję karną do zamku nekromanty, ale to już temat na inny artykuł. Jak widać, walkę, którą włączymy do scenariusza, można potraktować jako ozdobnik, nie rozgrywając jej nawet według klasycznych zasad, a tylko oznajmiając graczom, że po krótkiej potyczce zwyciężyli. Natomiast należy się skupić na dokładnym przeprowadzeniu intrygi, tak, aby aż do końca nic nie wydawało się graczom oczywiste. Milej zabawy.

Scenariusz bez wysiłku

Co wspólnego mają gry komputerowe i fabularne RPG? Odpowiedź zależy od gatunku gry, ale zwykle jedna cecha wspólna być musi, a mianowicie scenariusz. W związku z powyższym niejako naturalnie nasuwa się pomysł połączenia jednej formy rozrywki z drugą i wykorzystania interesującego scenariusza z gry komputerowej w fabularnej sesji. Jak to zrobić? - odpowiedzi jest sporo. Właściwie użyć można prawie każdego scenariusza gry komputerowej.

LORD YABOL

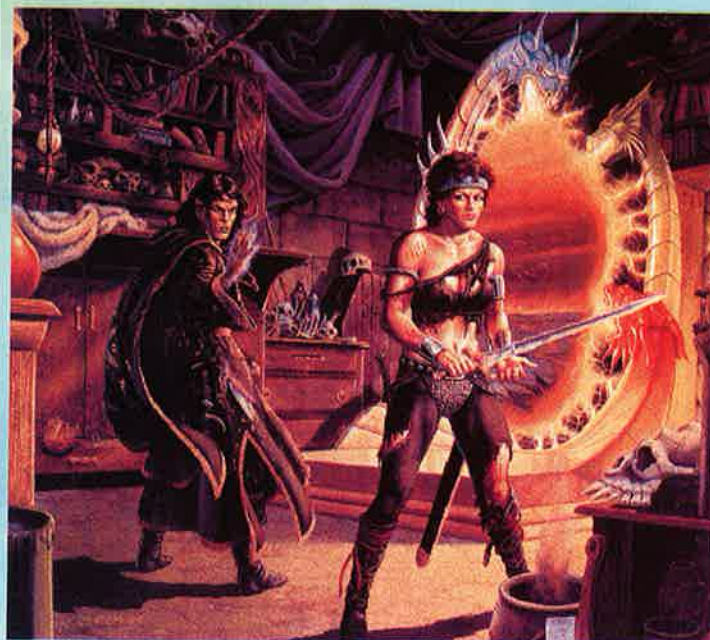
Spróbujemy od początku, czyli od umiejscowienia przygody. Gry komputerowe dzieją się zwykle w bliżej nieokreślonym miejscu i czasie (ale zwykle jest to przeszłość), więc systemy, w jakich wykorzystać możemy takie scenariusze to głównie te bardziej "uniwersalne" - Star Wars, Gurps, Amber itp. Ale za to o dobry pomysł na przygodę dość łatwo. Weźmy dla przykładu Seventh Legion. Konflikt między dwoma stronnictwami może równie dobrze rozgrywać się na którymś z cieniów Amberu, jak i na jakiejś pogranicznej planecie Imperium, gdzie po obu stronach konfliktu zaangażowane są siły zarówno walczących, jak też stronnictw dążących do przeciągnięcia ich do swojej strefy wpływów. W tym momencie ogólnie tylko bazując na fabule, mamy wspaniałe pomysły na intrygi i machinacje z udziałem gotowych, znanych z gry postaci. Jeśli chodzi o Amber, to w ogóle jest tu super, gdyż w zasadzie cieniem Amberu może być świat każdej z istniejących gier komputerowych (nawet pasjansa :)). Ogółem jednak do stworzenia ogólnej scenarii dla przygody najlepiej nadają się strategie, z tym, że raczej te mniej globalne, gdzie jasno określone są biorące udział w konflikcie postacie i stronnictwa. Ze strategii fantasy można zaczerpnąć pomysły do przygód dziejących się w bardziej popularnych systemach typu Warhammer czy AD&D. Tutaj

przykładem w zasadzie najlepszym jest kampania oparta o grę Shadow of the Horned Rat, której opracowanie nota bene od jakiegoś czasu chodzi mi po głowie.

W tym momencie gracze mogą wcielić się w korpus oficerski najemnej armii i uczestniczyć w intrygach, jakie na ziemiach granicznych stanowią równie istotną część życia, co walki ze skavenami, które można ogólnie pominąć, ewentualnie po prostu informując graczy, w jakim położeniu się znaleźli po stoczeniu zwycięskiej (tudzież przegranej) bitwy. Paradoksalnie można tu stworzyć przygody, w których walka będzie elementem zdecydowanie śladowym, mimo iż jest istotą komputerowego pierwowzoru. Gracze zmagać się mogą np. z opętaniem zesłanym na jednego z członków drużyny przez magów chaosu, opowiedzieć się po stronie dowolnego ze stronnictw w królestwie krasnoludów (co może wpłynąć na decyzję ich władcy odnośnie całej armii). To przykłady trywialne, ale też nie myślałem nad nimi zbyt wiele (a szczerze, to wcale). Przy naprawdę niewielkim wysiłku na kanwie wydarzeń z gry można stworzyć całkiem intrygujący scenariusz.

Oczywiście powyższe rozważania dotyczą sytuacji, kiedy potrzebujemy tła dla przygody. Co jednak, jeżeli

szukamy pomysłu na sam scenariusz? Tutaj zdecydowanie największą pomocą posłużą gry najbliższe gatunkowo, czyli komputerowe RPG. Zresztą w chwili, gdy powiedziałem o tym Yasiowi, okazało się, że pomysł ten realizowano już bardzo dawno. Np. sam Yasiu prowadził przygodę w oparciu o Champions of Krynn czy Pool of Radiance, a jeden z jego znajomych - nawet na podstawie Bards Tale. To jednak nie są najlepsze przykłady. Doskonala pod względem jest np. seria Magic Candle (niestety mało komu znana, a szkoda), cykle Might & Magic czy Elder Scrolls. Gracze mogą tu zarówno wcielić się w oryginalną drużynę z gry, jak też po prostu pojawić się w tym samym świecie i nawet współpracować (lub rywalizować) z postaciami znanymi z gry. W przypadku Elder Scrolls sprawa wygląda trochę inaczej, gdyż we wszystkich grach tej serii występuje tylko jeden bohater, ale za to oferowane w nich bogactwo postaci i zadań oferowanych przez nie jest tak duże, że wykorzystując którekolwiek prawie zawsze będziemy oryginalni. Możemy też zrobić to samo, co w chwili obecnej czyni Bethesda. Masa interesujących legend, które przewijały się przez istniejące epizody jest doskonałym materiałem do wykorzystania. Możemy też oprzeć się o już gotowy scenariusz.



Weźmy na przykład Battlespire. Uwikłanie się gracza w konflikt między demonami Daedra, służenie jednym i zwalczanie drugich, mające ostatecznie doprowadzić do uratowania własnej skóry i odniesienia korzyści z odzyskania dla Imperium - twierdzi Battlespire, to przecież wyjątkowo interesujący temat na przygodę. Np. jeden z demonów potrzebuje artefaktu: maczugi "Scourge" będącej jedyną bronią mogącą ostatecznie zniszczyć jego rywala. Gracz może mu ją dostarczyć, ryzykując, że w tym momencie demon uzyska wyższą pozycję przeciw niemu bądź też spróbuje sam posłużyć się artefaktem, co być może okaże się śmiertelną pomyłką (w dosłownym znaczeniu tego słowa). Zleceniodawcą graczy może zresztą być równie dobrze Jagar Tharn, bądź nawet sam Dagon. Wtedy ich cel będzie diametralnie różny od założeń gry, ale spokojnie można będzie umieścić graczy w jej realiach. Zresztą nie wspominałem jeszcze o największym ułatwieniu. Otóż zmorek każdego mistrza są mapy. Przygotowanie dobrej mapy świątyni czy podziemi wydaje się łatwe, dopóki się za to nie zabierzemy. Gra, w której wszystkie mapy są już przygotowane i zwykle wyglądają sensownie, jest tu niesamowitym udogodnieniem. To samo dotyczy zresztą szczegółów w rodzaju przedmiotów magicznych, artefaktów itp. W Battlespire np. każdy bardziej istotny artefakt ma swoją historię (choć najlepiej było z tym w pierwszej części - Arenie), którą można wykorzystać i kazać graczowi go zdobyć, przy czym będzie on musiał sugerować się wskazówkami z oryginalnej legendy (bądź z naszej, zmodyfikowanej wersji). W każdym razie, z której strony nie patrzeć, pomysłów jest mnóstwo. Nawet same zagadki (zarówno z serii Elder Scrolls, jak choćby nawet z HoM&M 2) można przecież wykorzystać we własnych przygodach.

Jak widać, scenariusz można tworzyć w oparciu o dosłownie wszystko (w rozsądnych granicach), więc pole do popisu mamy szerokie. Sugestie, których udzieliłem, to pomysły w sumie najbardziej oczywiste, ale ktoś, kto zechce oprócz wykorzystania gotowych elementów sam popracować nad scenariuszem, może w efekcie stworzyć przygodę niesamowitą. Do czego zachęcam.

Betrayal at Krondor

- solucji część trzecia

Witam w kolejnej części solucji do Betrayal at Krondor. Mam nadzieję, że dzięki dwóm poprzednim odcinkom oswoiście się jako tako z grą, bo teraz będziecie musieli wysilić się trochę bardziej. Po prostu rezygnujemy z opisu krok po kroku na rzecz rozwiązania najważniejszych problemów w danym rozdziale; dzięki temu będziecie mieli więcej zabawy, a grę i tak ukończycie. Opis ma formę pytań i odpowiedzi - bardzo możliwe, że nie wszystkie wasze wątpliwości da się rozwiązać, ale to nie powinno zrażać prawdziwego gracza.

YASIU

Rozdział 3: Spyglass and the Spider

Co jest celem w tym rozdziale?

James, Dwyn i Gorath muszą odkryć, kto był odpowiedzialny za zabójstwo królewskich żołnierzy w tawernie Black Sheep. Muszą rozwiązać zagadkę pająka i lunety (? - spyglass) i znaleźć wystarczająco dużo dowodów, aby przekonać Aruthę, że na tym obszarze działa organizacja Nighthawk. Zacząć powiniście od rozmów z ludźmi w Romney i w okolicach.

Beczka zatrutego wina - kto przywiózł ją do Romney?

Drużyna musi udać się do miasteczka Sloop, do tawerny Upside Down Keg. Tam trzeba dowiedzieć się o zatrutej beczce zamówionej przez Mitchela Waylandera. Mieszka on w domu niedaleko tawerny, trzeba się tam udać i porozmawiać z nim. Najpierw jednak na pokonanie czeka 5 Nighthawków pilnujących jego domu. Po załatwieniu ich można już spokojnie oddać się dyskusji. Mitchel powie, żeby udać się do Silden. Tam w tawernie należy porozmawiać z Jamurkiem o lunecie, potem jeszcze kilka słów z człowiekiem stojącym po lewej stronie naszego poprzedniego rozmówcy i drużyna dowie się o "sekretnym" domu w Silden. Teraz musicz wyjść z tawerny i kliknąć na ikonie szkła powiększającego.

Następnie bierz "power bag" i oddaj go Jamurkowi - w zamian wyjawia on sekret lunety.

Gdzie jest Arlie Steelsoul?

Porozmawiaj z szefem Romney o zabójstwach, a on, jeśli najpierw znajdzie Arliego, powie Ci coś na ich temat. Udaj się do domu niedaleko Sloop, przy którym znajdują się dwa pola kukurydzy. Weź ze sobą kilka zepsutych (spoiled) racji żywnościowych i podejź do domu, uważając na pułapkę. Powiedz Arliemu, że gubernator Romney chce z nim rozmawiać.

Kto był odpowiedzialny za zabójstwo królewskich ludzi w tawernie Black Sheep?

Dzięki rozmowom z ludźmi w Romney odkryjesz wiele śladów, ale najwięcej wartościowych informacji zdobędziesz udając się na północ, w stronę miasta Kenting Rush. Sprawdź świątynię Kahooli leżącą na północ od miasta i porozmawiaj z kapłanem.

Jak wyciągnąć informacje od kapłana w świątyni?

W świątyni nie dowiesz się niczego ciekawego tak długo, jak nie udowodnisz, że jesteś tego godny w oczach ich boga. Aby to osiągnąć musisz wrzucić całe swoje jedzenie do worka i rozbić obóz na tak długo, aż drużyna zacznie przymierać głodem (starving). Dopiero wtedy możesz wejść do świątyni i rozmawiać z kapłanem.

Gdzie jest Navon Du Sandau?

Kapłan w świątyni stwierdzi, że przywódcą Nighthawków jest Navon Du Sandau. Tym samym jest on odpowiedzialny za zabicie królewskich ludzi. Znajdziesz go na drodze w pobliżu Kenting Rush albo w samym mieście.

Navon Du Sandau nie żyje - gdzie jest baza Nighthawków?

Po zabiciu Navona musicz znaleźć dowody, że Nighthawks mają coś wspólnego z inwazją Moredheli na

królestwo. W tym celu musicz wrócić do księcia Aruthy w Krondorze. To, czego szukasz znajduje się za wodospadem, który leży na północ od świątyni Banath leżącej między Cavall Keep i Prank's Stone. Do wodospadu prowadzi mała ścieżka skierowana na zachód od głównej drogi.

Jak dostać się do bazy Nighthawków przez zamknięte drzwi?

Aby wejść do jaskiń, musicz poszukać miejsca przy wodospadzie, w którym kursor zmienia się w słowo ENTER. Jednak aby wejść do środka, potrzebujesz "Knight's Piece".

Gdzie można znaleźć "Knight's Piece"?

Wróć do Kenting Rush i spróbuj pokombinować przy studni leżącej na południe od miasta.

Jak otworzyć zamek w studni?

Zamek w studni może być otwarty tylko za pomocą "virtue key". Znajdziesz taki klucz w sklepie w Kenting Rush albo na cmentarzu leżącym na północ od Prank's Stone - zaraz przy rzece.

Jak zdobyć dowody przeciwko Nighthawkom?

Po wejściu do jaskiń za wodospadem kieruj się na północny wschód. Żeby wejść do jego pokoju, będziesz potrzebował klucza znalezionego przy Navonie. W środku natkniesz się na skrzynię, w której znajdują się wszystkie dowody potrzebne do ukończenia rozdziału. Hasło do skrzyni to "darkness".

A teraz jeszcze kilka słów na temat questów pobocznych, których wcale nie trzeba wykonywać, ale warto się nimi zająć - przeważnie nic tu nie tracisz.

Sny Madame Haphra; jak jej pomóc?

Znajdź jej dom między Sloop i Romney i wejź do niego. Zapłać kobiecie trochę pieniędzy, żeby przepowiedziała przyszłość. Powiedz jej, że nie podoba Ci się, co powiedziała, a oszaleje (i tak powinno być), a z jej ciała wyjdzie zły

duch, którego trzeba złapać i zabić. Wróć do domu i dowiedz się ważnych rzeczy na temat interesującego Cię morderstwa.

Jak wygrać z Ivanem w szachy? Pamiętajsz Ivana z Malac's Cross? Kiedy w Kenting Rush spotkasz Navona, zapytaj go o jego specjalny ruch szachowy. Jeśli to nie wystarczy, znajdź brata Marca w opactwie Sarth (Abbey of Sarth) i zapytaj go o najpotężniejszy ruch w szachach. Teraz możesz wrócić do Malac's Cross i zagrać z Ivanem. Nie zapomnij o szmaragdzie, który jest stawką w grze. W zamian za wygraną partię dostaniesz tenże bardzo ładny i drogi kamień, który na pewno podreperuje fundusze drużyny. UWAGA: Zapytaj brata Marca o Nighthawk'ów i jeśli chcesz, kup od niego czar Final Rest za 100 sztuk złota (1/3 ceny sklepowej).

Gdzie jest najlepszy sklep magiczny w Krondorze?

Poszukaj sklepu w środku lasu leżącego na wschodzie, między Prank's Stone i Caval Keep. Sklepik nazywa się Dabeh's Fanciful Trinkets. Można tam znaleźć naprawdę dużo przydatnych czarów, tylko ich cena...

Test magiczny - jaka jest odpowiedź na test w Kenting Rush?

W pierwszym domu na lewo zaraz po wejściu do Kenting Rush mieszka magik, który, jeśli przejdiesz test, odda swoją laskę Lighting Boltów. Odpowiedzi to Yes i No, i dostajesz najpotężniejszą laskę w całej grze.

Co jeszcze można zrobić w rozdziale 3?

Możesz pouczyć się walki od szlachcica w Kenting Rush (pierwszy dom na prawo idąc z Caval Keep). Można też znaleźć czar Steelfire w skrzyni ze słowem HOLES wybitym na niej (niedaleko rzeki pomiędzy Silden i Sloop), a także czar Eyes of Ishap - niedaleko skrzyni z Steelfire.

I to prawie wszystko jeśli chodzi o rozdział 3. Celowo pominąłem niektóre sprawy, które nie mają wielkiego znaczenia w osiągnięciu celu misji, a które mogą po prostu wzmocnić drużynę, dlatego proponuję dokładne sprawdzenie całej okolicy, gdzie rozgrywa się ten fragment gry. Następnym razem rozdział 4 i może, coś więcej...

Pomocna Dłoń

Uwaga: Anonse przysyłajcie WYŁĄCZNIE na kartkach pocztowych (listy nie będą uwzględniane). (P)odpowiedzi - na czym chcecie, byście nadsyłał!

Mam problem

• W Wordzie '97, kiedy napiszę tekst z polskimi znakami, na monitorze wszystko jest OK. Ale po wydruku polskie znaki są niewidoczne. Przy użyciu innych edytorów wszystko jest OK. Mam drukarkę Canon BJC-4100. Co robić? Konrad Cichecki

Coś nie tak jest z Wordem - skoro inne edytory działają poprawnie...

• Jack Orlando.
* Jestem w porcie, pobierałem wszystko, co się dało. Pogadałem z rybakami i jestem w hangarze. Co dalej? Arek ze Świnoujścia.

Podsłuchaj rozmowę mafiosów, dźwignią odłącz elektromagnes, w ten sposób narobisz sporo hałasu (spadającą belką). Gdy mafiosi wybiegną, wejdź drabinką na dach. Zręczne połączenie kotwicy z liną, celny rzut i możesz zjechać na linie wprost na dach ciężarówki, uważając przy tym na strażników. Teraz czekaj na to, co nastąpi...

* Jak znaleźć kluczyki od samochodu? Dammend Dammer.

Nie wiemy, czy o to Ci chodzi, ale mechanik zrobi wszystko za flaszkę whisky...
Ps. Solucja do tej gry jest w drugim numerze Action Plus. To tak na marginesie.

• Szukam jakiegoś programu do dzielenia plików. Maciej Kolasa.

Jest ich całe mnóstwo, np. AxMan - poszperaj choćby po kompaktach z PCS (np. 2/98 - jest tam zamieszczony). Albo spróbuj użyć do tego Rar, Zip czy innego pakera - większość z nich umożliwia takie działania.

• Często, gdy uruchamiam jakąś grę, komputer zawiesza się wyświetlając komunikat: "nieprawidłowe wywołanie dynamicznego łącza {tu cyferki} do urządzenia "349E", usługa 3. Konfiguracja systemu Windows nieprawidłowa. Uruchoom ponownie instalatora Windows, aby usunąć ten problem". Adam Świst.

Rozwiązanie problemu zawarte jest w komunikacie - po prostu jeszcze raz zainstaluj Windows'95 (sugerowałbym przy okazji przeformatowanie partycji, gdzie zawarty jest W'95 - to często pomaga). Ewentualnie spróbuj (korzystając z windosowego helpa)

zobaczyć, na czym polega wspomniana nieprawidłowość konfiguracji i jak ją usunąć.

• Jak przejść do 16-tego poziomu w Diablo? Jestem w 15, wybiłem wszystkich i nie wiem co dalej. Artur. Zabrzański, Chrzanów.

• W Quake 2, w Upper palace, w drzwiach jest niebieskie pole magnetyczne. Pojawia się komunikat "this force field is activated by the communication laser". Jak je zlikwidować? Zdesperowany gracz.

• Podczas pracy w Windows często pojawiają mi się komunikaty typu "błąd aplikacji", "w pliku xxx wystąpił błąd", "plik spowodował błąd ogólnego zabezpieczenia..." itp., po czym Windows się wiesza. Zmieniałem go, formatowałem HDD - nie pomaga. Blood Man, Sandomierz.

Może masz uszkodzoną instalację Windowsa'95? Skoro nawet formatowanie nie pomaga... Trudno na odległość coś konkretnie poradzić... może oprócz słynnego "w razie dalszych problemów skontaktuj się ze sprzedawcą".

• Poszukuję solucji do Dragon Lore 2 (a także tipsów). Nie mogę przejść drucianej zagadki w Ace Ventura w Bawarii. Miłek Menke.

Sprzedam

• Gry S.C.A.R.A.B i Krazy Ivan (po 130 zł) - lub wymienię na Grand Prix 2, F-22 ADF, TOCA, MK Trilogi, CDA (z CD) 6/97-11/97, SS 51, Graj (po 4CD) 1i2/97, CD (oryginalny) z Bitwami Powietrznymi - rozmaite symulatory, Cyber 3/97 + dyskietka Sony z niespodzianką - wszystkie gazety za 220 zł, lub na sztuki (cena do ustalenia). Gry na Pegasusa: Best of the Best (bijatyka), F1 Rale, Sky Destroyer, Excite Bike, Zipy Rale - za 80 zł lub po 20 zł/sztuka. Marcin Moczarski, Gagarina 1/19, 44-100 Gliwice. Tel. (0-32) 230-92-15.

• Grę Ace Ventura PL - 100 zł, ew. wymienię na inne gry przygodowe. Krzysztof Romanowski, Krzywa 5, 14-400 Pawlęk, tel. 0-55 48-52-77.

• Grę Time Commando za 40 zł, Bioforge za 30 zł, kompakt CDA z grudnia 97 - 5 zł. Jarosław Puchala, Szpitalna 11a/4, 22-200 Puchawa, tel. 5721-993.

• Gry: Jack Orlando (na CD), dyskietkowe: Skaut Kwaternaster, Kupiec, Vinyl - Bogini z Marsa - każda za 30 zł. Avalon Classic 1 CD, Eksperyment Delfin - po 40 zł. Frankenstein - 20 zł, Kosiarz umysłów - 10 zł. Pisma z kompaktami: PC World Komputer, Chip,

Gambler, PC Magazine, PC Shareware - 3 zł/sztuka. Tomasz Zamorski, Prusa 7, 62-050 Mosina.

• CD ROM Mitsumi 8x za 220 zł (z płytą za 250 zł). Monitor 14" LR/NI SVGA Mitsui, z gđony z MPRII, APM - około 650 zł. Oryginalne gry na Amigę: Harpoon, Strike Fleet; słownik angielsko-polski, Preludium. Wszystko za ok. 40 zł (ew. na sztuki). Łukasz Cherek, Starogardzka 23/1 89-650 Czersk.

• Grę Deadlock (ok. 100 zł) lub zamienię na komplet numerów CDA 1-11. Wojtek Sosnowski, Bielskiego 54/1, 37-700 Przemysł, tel. (016) 679-95-34.

• Gry: FIFA'97, NBA'97, NHL'97, Destruction Derby 2, NFS SE, Virtual Pool, Warcraft 2, Syndicate Wars - po 50 zł. Marcin Gwiazda, Osiedlowa 90, 05-082 Zielonki.

• Płyta główna PCI z procesorem DX2-66, cena 100 zł. Karta graficzna S3Trio VESA 1 Mb - 80 zł. Piotr Pytlarczyk, Komorowo 23/2, 13-113 Janowo. Tel. Janowo k/Chorzel 117, po 15.00.

• Game Boy z 5 cartridge za 300 zł lub zamienię na 2 gry na PC, lub na 2x16 Mb Ram (ew. z dopłatą). Sławek, tel. 033 63-40-22.

• C-64 z 3 joyami, cartridge, zasilacz, software, za ok. 130 zł. Piotr Romański, 14-100 Ostróda. Tel. (088) 46-49-10.

• Akumulator i zasilacz do GameBoy za 70 zł. Gry na Amigę: Syndicate za 25 zł, Kajko i Kokosz za 15 zł. Gry na PC: Polanie - 50 zł, Red Alert - 100 zł, Extreme Games - 60 zł, Euro'96 - 60 zł, Destruction Derby - 50 zł. Tel. 032 81-53-40.

• Płyty CD-ROM (gry, użytki) z 1996 i 1997, od 10 zł/szt. Archiwalne numery CDA, CD-Magazyn, Chip, SuperMemo 7.5 na CD wersja PL - 80 zł. Windows 3.11 + Works 3.0 na dyskietkach - 120 zł. Prześlij kopertę ze znaczkami, a uzyskasz szczegółowe informacje. Paweł Miluch, Francuska 8/1, 65-941 Zielona Góra.

• Gry: Tomb Raider 2, NBA'98, Quake 2, Dark Earth, NHL Live'98, Postal, NFS II - po 80 zł. Rafał Guliński, tel. 076 855-21-84.

• SS 16-35; PC Word nr 2,7-8,10,11/96, 2,3,9,10,12/95, 10/94; Top Secret 23-28, 31,33,53 - i inne. Cena do uzgodnienia. Paweł, tel. 075, 77-57-984.

• Grę Vortex za 80 zł. GameBoy + 2 gry (nowy) za 180 zł. Sega Game Gear + 5 gier + zasilacz za 320 zł (ceny do negocjacji). Rafał Guliński, tel. 855-21-84.

• Gry do GB: Tetris - 20 zł, Othello, NBA Jam - za 30 zł, The Battle of Olympus - 35 zł, Lion King - 50 zł. C-64 + magnetofon + 2 joye + 4 cartridge + software - 100 zł. Michał Michałowicz, ul. Nysy Łużyckiej 15/14, 45-034 Opole, tel. 077 564-819.

• Carmageddon PL - za ok. 100 zł. Tomasz Matuszczyk, Skrzydlewskiego 17/19, 43-382 Bielsko-Biała, tel. 033 170-394.

Kupię

• Redneck Rampage (dodatkowe CD z misjami). Audio CD z muzyką do gier. Voyeur II za 50 zł. Sławek, tel. 033 63-40-22.

• Grę Lethal Weapon 2 na PC. Piotr Romański, 14-100 Ostróda. Tel. (088) 46-49-10.

• Komputer z P-166 MXX lub P-200 MMX (cały zestaw z monitorem) za ok. 2.400 zł + ok. 600 zł na raty. Prześlijcie dokładny opis konfiguracji. Sylwester Tarkiewicz, Nowaka 7/4, 41-703 Ruda Śl.

Zamienię

• Grę Strife na Ace Ventura PL. Bartosz Krancioch, os. Damrota 8/3, 45-064 Opole.

Nawiązę kontakt

• Z wszystkimi posiadaczami Earth 2140 celem wymiany doświadczeń (znanek + koperta zwrotna = 100% odpowiedzi). Krzysztof Wierkiewicz, Północna 14. 98-135 Lutomiersk.

• Z dziewczyną w wieku 17-2... lat, lubiącą komputer i nie tylko. Marek. skr. poczt. 156, 70-405 Szczecin.

• Swapper i text-writer szuka kontaktów. 100% answer. Napisz, nie pozalujesz. Kamil "ReXus" Kukliński, Rzędziny 5/1, 72-003 Dobra Szczęcińska.

• Klub PC SkyRam przyjmie nowych członków. Konkursy, porady, tipsy, tricki, gazetka. Koperta + znaczek = 100% odpowiedzi. Adam Pluciennik, Nowierlego 2B/2, 63-400 Ostrów Wlkp.

• Grafik (PC) z doświadczeniem nawiąże kontakt z ludźmi tworzącymi komercyjne gry i programy na PC, w celu współpracy. Tomasz "Tees" Szatkiewicz, os. Mazurskie 18/17, 11-700 Mrągowo. Tel. (089) 742-61-52.

• Z osobą posiadającą kompilator QBASIC (na pliki .exe). Adam Krzysztofik, Orkana 12/29, 25-548 Kielce.

• Grupa Katharsis poszukuje grafików, muzyków, swappera i osoby mogącej jeździć na party. Krzysztof Żaluk, Mielczarskiego 34, 51-663 Wrocław. 100% answer!

• Bardzo dobra, choć JESZCZE niezbyt znana grupa poszukuje doświadczonych koderów (14-20 lat; assembler, TurboPascal). 100% answer. Krzysztof "Butcher" Żaluk, Mielczarskiego 34, 51-633 Wrocław.

Forum

Alert! Latem rusza polska strona poświęcona Redneck Rampage. Wkrótce więcej szczegółów...

Megabajty pod palmami albo Złota Milia 98

Cannes to miejscowość słoneczna, pachnąca krewetkami, górzysta i pełna przepychu. Mekka filmowców i obiekt marzeń piosenkarzy. Niektórzy mówią nawet, że latem młode dziewczęta opalają się tam wyłącznie w stroju topless. Nie wiem, ile jest w tym prawdy, bo latem do Cannes jeszcze nigdy nie dane mi było jechać, ale za to widziałem na własne oczy sporo innych atrakcji multimedialnych (czytaj: działających na różne zmysły) działających się tuż przy samej plaży. I to w samym środku zimy, bo od 8-go do 11-tego lutego.

W tych dniach w Pałacu Festiwalowym urzędują nie jacyś tam nadęci aktorzy albo sfrustrowani muzycy goniący za sławą, ale porządni fachowcy od programów komputerowych. Cała śmietanka multimedialnego świata ciągnie na południe Francji z okazji dorocznego targów Milia. Przez cztery dni Cannes staje się światowym centrum programów edukacyjnych,



narzędziowych i... gier rzecz jasna. A trzeba dodać, że targi Milia 98 były imprezą bardzo profesjonalną i do tego interesującą. Przypadły akurat na czas, w którym Intel agresywnie promował procesory Pentium II, Internet przebojem wdzierał się w codzienne życie i DVD z wielkim łoskotem wtaczało się w nowe, ulepszone napędy. Nad

wszystkimi jednak górował francuski potentat Infogrames - firma, która na targi przywiozła kilka naprawdę obiecujących gier (wymieńmy choćby Outcasta czy Pilgrima), a swoim stoiskiem zajmowała prawie pół jednego piętra pałacu.



Nie zabrakło też polskich akcentów. Na Milię pospieszyli na przykład: Vulcan, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, PWN, Young Digital Poland i wasi dobrzy znajomi: Silver Shark. Tak, tak - CD-Action zawędrował nawet tam! Na fotografiach obok możecie podziwiać nasze stoisko wystawowe.

Szczególnie interesowały nas nowe gry i tak zwane multimedia wystawiane przez zachodnich producentów. Zebrałiśmy obfite żniwo. Między innymi gry amerykańskiej firmy Piranha i całą masę programów edukacyjnych. Chciałbym jednak trochę więcej miejsca poświęcić wielkiej gali targowej, wieczorowi nagród: Milia d'Or (fr. Złota Milia). Jest to softwarowy odpowiednik Oscarów i Złotych Palm, a polega na honorowaniu najlepszych światowych produktów w dziedzinie oprogramowania.



Tegoroczna ceremonia wręczenia nagród miała miejsce tradycyjnie w Wielkiej Auli

pałacu, przy błogosławieństwie i w obecności wielkich gwiazd. Starzy wyjadacze dobrze wiedzą, kto kryje się pod tym pojęciem. Mowa tu oczywiście o takich gigantach jak: Sid Meier, Bruce Shelley, John Romero czy Peter Molyneux.



Proces selekcji, który rozpoczął się w cyberprzestrzeni w grudniu ubiegłego roku, kiedy to Peter Molyneux został wyznaczony na Przewodniczącą Wielkiego Jury, doprowadził do wyłonienia

zwycięzców nagrodzonych statuetkami Złotej Mili 98.

Triumfatorów było aż 18-tu, ale największą sławę zyskali zwycięzcy w trzech najważniejszych kategoriach: "Discoveries" w kategorii Najlepszy Program Multimedialny, "F22 Air Dominance Fighter" zwyciężył w klasie Gier a strona "www.scoot.co.uk" pokonała całą masę rywali w grupie Programów Online.

Discoveries to trójwymiarowa encyklopedia na pięciu CD-Romach z opcją online (istnieje już wersja na DVD), która zabiera użytkownika na wielką przechadzkę przez historię Wschodzącego od początków jego istnienia aż do czasów obecnych. Producentami tego udanego dzieła są: Havas Interactive (sponsor Mili!), IBM World Book, Bertelsmann, Gallimard i Larousse.

F22 Air Dominance Fighter to symulator lotu wypuszczony w przestworza z doków Ocean Software (Digital Image Design), który pozwala graczowi na bezkarne pilotowanie niesamowitego amerykańskiego myśliwca. Do wyboru cały zestaw różnorodnych misji (po szczegółów odsyłam do recenzji w marcowym numerze CD-Action).

I wreszcie strona internetowa Scoot. Zaprojektował ją Wolff Olins we współpracy z Johnem Ewingiem i Danielem Rosenwarne. Można na niej znaleźć listę zawierającą ponad dwa miliony brytyjskich przedsięwzięć podzielonych według trzystu kategorii (w dwóch tysiącach lokacji). Prawdziwa kopalnia wiedzy!!!

Nie mogę się powstrzymać - muszę jeszcze podać wam w całości wyniki konkursu w kategorii gier. Przecież tego redakcji najbardziej oczekujecie. Oto one:

- Wielka Nagroda w Kategorii Gier: **F 22 Air Dominance Fighter - Ocean Software/DID**

- Gra Akcji: **G-Police - Psygnosis**

Nikogo, kto choć przez chwilę widział tę grę, nie dziwi zwycięstwo policyjnego helikoptera. Grywalność G-Police jest dla wielu zdecydowanie nie do pobicia. Musicie też wiedzieć, że mamy w naszej redakcji silne lobby popierające tego typu rozrywkę.

- Przygodówka i RPG:

- Final Fantasy VII - Square/Squaresoft/Sony**

FF VII królował do niedawna tylko na konsolach. Mamy jednak dobrą nowinę: PC-towcy też mogą zakosztować tej słynnej produkcji. Za sprawą Eidos.

- Gra Strategiczna:

- Dungeon Keeper - Electronic Arts**

Lochy i podziemia górą! Ciekawe jak długo jeszcze DK utrzyma się na pozycji lidera gatunku?

- Symulator:

- F22 Air Dominance Fighter - Ocean/DID**

Nic ująć, nic dodać! Rezultat końcowy świadczy o tym najlepiej.

- Gra Sportowa:

- NHL 98 - Electronic Arts**

Nie wiem, czy przypadkiem niedawno zakończona olimpiada w Nagano nie miała wpływu na wyniki w tej klasyfikacji. Prawdą jednak jest, że NHL 98 robi duże wrażenie.

- Nagroda Specjalna dla Gry Online:

- Quake II - Activision/id Software**

Dziwi tylko fakt, że taka superprodukcja nie zmieściła się we wcześniejszych kategoriach. A może zabrakło oddzielnej rywalizacji, np. Gry FPP?

Tak czy owak statuetki zostały rozdane i nie da się już nic zmienić. Do ścisłej czołówki nie zaliczono o dziwo Tomb Raidera II. Lara jest jednak zahartowana w boju i sama się obroni. Ja dodam tylko ze swej strony drobną uwagę - otóż Milia 98 zamknęła narazie przydługą serię rankingów, podsumowań i zestawień rocznych. Następne klasyfikacje dopiero w czerwcu, po targach w Atlancie. Zaraz po nich będzie można znowu wyjechać do Cannes (albo do Ustki, jeśli wolicie), żeby się opalać... Marzenia ściętej głowy!

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Witoja!

No i mamy już dwa latka. Rubryka Action Redaction jest wprawdzie o te parę miechów młodsza, ale co tam - i tak będziemy świętować! Daliście nam tysiące rad (z wielu z nich skorzystaliśmy... co chyba widać po CDA), setki razy wynosiliście nas pod niebiosa, a i też wielokrotnie mieszaście z błotem za rozmaite wpadki, usterki i tym podobne rzeczy. Niestety mogliśmy wydrukować tylko niewielką część Waszych listów (miejmy nadzieję, że uda nam się zwiększyć objętość tej rubryki do 3 stron...), ale z wielką uwagą czytaliśmy KAŻDY (podkreślam: każdy) list, jaki nadesłaliście na nasz adres (i tak pewnie parę osób w to nie wierzy...). Co możemy powiedzieć: piszcie do nas dalej, o tym co się Wam w CDA podoba i co w nim denerwuje. Sugerujcie, czym powinniśmy się zająć itp. Na pewno będziemy nadal uważnie wsłuchiwać się w Wasze opinie!

Myśli miesiąca:

- 1) Nie mogę dużo pić. Ostatnio po drugim drinku usiłowałem porwać windę na Kubę. ((c)Woody Allen)
- 2) Lepszy prawdziwy wróg niż fałszywy przyjaciel.

Konkurs na recenzję!

Po pierwsze: podpisujcie dyskiety!
Po drugie: 95% tekstów nosi tytuł "recenzja" - można się pochłastać, gdy się chce je zgrać do jednego katalogu...
Po trzecie: swój adres dopiszcie zaraz pod/nad recenzją, a nie w osobnym pliku (nie wspominając o tych, którzy w ogóle nie podpisują recenzji). OK?
Po czwarte: sprawdzajcie (po nagraniu), czy dyskietka nie jest uwalona, czy recenzja nie została zabezpieczona hasłem (!) albo czy zamiast niej nie nagraliście skrótu do recenzji (!!), czy dyskietka nie zawiera jakiegoś wirusa itp.

150 czy 400?

Kilka osób zarzuciło nam, iż w reklamie Action Plus było napisane "400 tipsów", a na okładce pisma - już tylko 150. Niestety ogromna sondaż do TR2 zjadła nam dużo więcej miejsca niż oczekiwaliśmy i trzeba było okroić tipsy. Inne wyjścia: dać sondaż 2x mniejszym fontem i dołączyć lupę, dać sondaż w odinkach, w ogóle nie dawać sondaży do TR2... Ale te 400 (a prawdę powiedziałyszy teraz to już koło 500) tipsów spokojnie czeka na druk. Możecie być pewni, że tipsów w Action Plus nie braknie!

Trochę krytyki

1. **Królestwo Chaosu - gdy zacząłem czytać tę rubrykę, coś zaczęło mnie zjadać od środka** [Alien?! - redakcja;]. **Zdenerwowany poleciałem po nożyczki i chciałem wyciąć tę rubrykę (...)**
2. **Po co Wam ocena 1/10, skoro jej nie używacie? (...)**
3. **Czy to pismo dla 5-latków; opisy durnych gierek dla dzieci zajmują kilka czy kilkanaście stron pisma (...)** **Kończę, bo muszę zapoznać (...)** brata z instrukcją używania bazoiki.

Czubki z Prądnicy Podl., czyli Mariusz & Piotrek

Ad 1. Zobacz sam, jak ocenili tę rubrykę czytelnicy w ankiecie...

Ad 2. Po to, że gdy pojawi się gra, która na taką ocenę zasługuje, to będzie jak znalazł. Inna rzecz, że to musiałoby być po prostu DNO TOTALNE.

Ad 3. To pismo dla wszystkich posiadaczy komputerów, niektórzy dochowali się potomka lub mają dużo młodsze rodzeństwo.

Św. Mikołaj?

(...) **Kiedy Mr Jedi ma urodziny? Chcę mu przysłać mercedesa i P200MMX (...)** **Kończę, bo długopis mnie przesładuje.**

Jumpor, Bielsko-Biała

Jedi się wykrzywia, że merce już mu się nie mieszczą w osuszonym (na garaż) basenie jego willi, a P200 MMX to używa na rozpałkę, gdy banknoty 200-złotowe mu w kominku zawilgły... Nie wiem, kiedy on obchodzi urodziny, ale może zainteresuje Cię, kiedy obchodzi imieniny (i urodziny) ja - Smuggler? Otóż - codziennie. Aluzju poniat?

Mięczak Iwan

Nie mam zamiaru Was (...) wychwalać (ponieważ na pewno słyszeliście, że jesteście OK) ani krytykować (a to dlatego, że często czytając jak zręczne i skutecznie obłudzenie takiego krytykanta (...)) **żuchwa mi opada ze zgrzytaniem zębów odkładam pióro na bok (...)** **Dotychczas Czarnego Iwana uważałem za kogoś o mocnych nerwach (zwłaszcza po recenzji Carmageddonu), lecz od czasu gdy przeczytałem jego recenzję Postala, doszedłem do wniosku, że jest mięczakiem (...)** **Gdy usłyszysz Postal, to ogarnia mnie**

dziwne uczucie: zaczynają trząść mi się ręce, a moje ślinianki zaczynają produkcję nadmiernej ilości enzymów (...) **Tak na marginesie to (...)** wyrzucenie z Postala realizmu dogorywania oliar jest równoznaczne z wyjęciem z komputera np. Diamond Monstera przy graniu w Quake 2 (...) **Liczne rzesze (...)** dewotek i obrońców moralności (...) **nie mają racji mówiąc, że gry takie jak Postal wypaczają osobowość młodym graczom (...)** **tu odwołuję się do mego przykładu. (...)** **Po głębszym zastanowieniu postanowiłem (...)** **zostać psycholem (...)** **nabyłem Kałasza, uzi, 100 granatów (...)** **i wyruszyłem na ulice i tak już bardzo wyludnionego (odkąd wcieliłem się w kierowcę z Carmageddon)** **Zamościa. (...)** **Nie obrażacie się, gdybym wpadł i do Was? (che che).**

Adaś, Siłno

Jeśli kiedyś w CDA zobaczysz tekst podpisany jako "Szczęzuja" albo inny "Perloplaw" lub "Ostryga" - to będzie znak, że Iwan wziął sobie do serca zarzut o mięczactwo. Póki co, siedzi w muszli (klozetowej!) i się trzęsie - licho wie czemu. Wizyt czytelników, odkąd zamontowaliśmy w drzwiach szybkostrzelne 6-lufowe 37-milimetrowe działko plus dwa miotacze ognia, jakoś się nie obawiamy (aczkolwiek te ciągle wrzaski zza drzwi nieco utrudniają nam pracę). Fakt, że okrojenie Postala z brutalności byłoby równoznaczne z zabiciem... tej gry; ale faktem jest też, że jego twórcy przekroczyli chyba wszelkie niepisane granice przy obdzielaniu gry ilością przemocy (ci od Carmageddon mają już sprawę w sądzie; więc i na Postalowców przyjdzie pewnie "czas pokuty").

Krytyka & sugestie

(...) **chodzi mi o "uciekanie" od czegoś co się napisało poprzez jakieś głupie sprostowanie (...)** **Dobrym przykładem jest tutaj opis Whacker Trackera napisany przez (jak się przyznał) Smugglera. Otóż człowiek ten napisał, że Whacker Tracker to "jeden z licznej rodziny trackerów, czyli programów wykorzystywanych do komponowania muzyki przez tych, którzy nie znają nut", jego sprostowanie zabrzmiało "mój opis trackera zasadniczo odpowiada stanowi faktycznemu, WT służy do komponowania muzyki bez użycia nut". (...)** **To jest uciekanie, a nie stawienie czoła problemowi. (...)** **Smuggler, strzełiłeś błąd (...)**

Rany, stary, aleś się czepił tego jednego nieszczęsnego zdania! Jak dla Ciebie jest to takie ważne, to OK! popełniłem błąd. Właściwa definicja WT brzmi: "program do tworzenia muzyki dla tych, którzy znają nuty, ale ich nie lubią lub nie chcą się im ich używać ewentualnie mają jakieś inne ważne powody by tego nie robić; nie znają nut, ale chcą komponować; dla ludzi, których karta nie umożliwiła tworzenia MIDów oraz dla wszelkich innych ludzi, mutantów i kosmitów w promieniu megaparseka". Ujdzie? ;-))

I druga sprawa - "W numerze 2 kompaktyn!!!", nie porównuj tego do reklam Panasonica, czy też Intela. (...) **Niedawno zwiększyliście nakład o 10 tysięcy egzemplarzy, to o czymś świadczy, ale na pewno nie jest to zasługą "W numerze 2 kompaktyn!!!". (...)** **Prześcianicie "gasić" ludzi takimi kretyńskimi tekstami.**

Jedno pytanko: A SKĄD TO WIESZ? Hę? Tak uczciwie... Po prostu tak Ci się wydaje. A my mamy ludzi od marketingu, którym się płaci za to, by badali takie sprawy i wiemy swoje...

Kolejna kwestia, pewnie płacicie coś za te pełne wersje (tak mi się wydaje), ale słyszałem że można je (tzn. większość z pełnych wersji gier, które były na CDA) za darmo ściągnąć z Internetu, czyli mielibyście je za frajer. Jak to jest?

A ja słyszałem, że w USA banknoty 100-dolarowe leżą na ulicach, trzeba się tylko nachylić... A serio: czasem w Internecie trafają się jakieś komercyjne gierki "za frajer", ale bardzo rzadko. A nawet jak są, to najczęściej ich autorzy zastrzegają się, że nie mogą być umieszczone na żadnym Cover CD - bezpłatnie ściągać je mogą tylko indywidualni użytkownicy. Gdyby było inaczej, to dawalibyśmy co miesiąc 1 CD pełnych wersji... albo i dwa. Bo czemu nie? Niestety - wszystko kosztuje (dużo)!

Następna sprawa. Wątpię żeby istniało takie coś jak spore różnice w wymaganiach pomiędzy pełną wersją gry a wersją shareware teje. Ale według styczniowego numeru CDA tak jest. Gra Virtua Cop 2 w opisie zawartości CD wymaga po prostu Pentium, a przy opisie komercyjnej wersji wymaga już P120. Tylko nie pisz mi, że P120 to przecież Pentium (w sumie to miałbyś rację), bo Pentium 60 to też Pentium, ale znacznie różni się od P120. Co wy na to?

Grrr... znowu dyskusja z gatunku "ile diabłów mieści się na końcu szpilki?". Opisując wymagania sprzętowe opieramy się na informacjach dotyczących do danego demka. A że wymagania te są czasem różne - wynika to albo z tego, że na pudełkach podaje się np. minimalne wymagania, a w demie optymalne (lub na odwrot) albo z tego, że czasem rzeczywiste wymagania dema i wersji finalnej są różne - albo i z tego, że w danej firmie "nie wie lewica, co czyni prawica"/(to z Biblii, a nie komentarz do naszej rzeczywistości!).

Czy wy słuchacie, lub oglądacie to co przysłał wam czytelnicy?

A jak myślisz? Masz do wyboru trzy odpowiedzi (listotele! (c) CD-Action): tak, nie, tylko wachamy. Oplata za minutę myślenia: 899,033 zł, musisz mieć 97 lat i pozwolenie obojga rodziców. Nie przegap szansy, nagroda: znakomity śrubokręt z widokiem na morze, może być Twoja!

Już chyba nie mam do czego się przyczepić, więc pora na jakieś pochwały. Muszę was pochwalić za moją ukochaną scenę i oczywiście za dodatki do Quake'a (...) **W ogóle wszystko co znajduję się w katalogu Bonus jest OK. (...)** **Smuggler ty jesteście od Sceny, nie mógłbyś np. sugestynie oceniać według siebie materiał nadesłany przez czytelników (moduły, grafy, dema itp). Przecież to nie zajefoty więcej niż 10Kb (...).** **Więc jak będzie? (...)** **Mógłbyś zorganizować jakiś konkurs dla początkujących muzyków, widzę że sporo tego do Was przychodzi. Co Ty na to?**

Myślałem już o ocenie - ale nie chcę tego robić. Raz, że każdy ma swoje gusta (ja np. nie przepadam za hard core tekknko ;-)), dwa - nie zamierzam bawić się w nauczyciela wystawiającego oceny. Mało Wam szkoły?! Ale jak ktoś poprosi, by ocenił jego produkcje na lamach CDA - to czemu nie, choć zastrzegam od razu, że nie jestem muzykiem, grafikiem, koderem itp., więc będzie to ocena laika. Konkurs dla muzyków - spoko, też kombinowałem na ten temat i będę w okolicach wakacji coś takiego zorganizujemy.

Jeszcze jedna, dla mnie istotna sprawa, Smuggler ja jestem z LUBINA, a nie (...z LUBLINA. Wiesz jaka jest różnica? Jakież 800 km. (...)

Q&A z L-U-B-I-N-I-A

Sorry za literówkę! Byłem w obu miastach i faktycznie się od siebie różnią. Inna rzecz, że nie myślałem, iż Polska jest taka duża. 800 km od Lublina do Lubinia?! No chyba, że jedno z tych miast leży w Niemczech albo gdzieś na dnie Bałtyku... (teraz wiem czemu widziałem tam paru ludzi zalanych w trupa!)

Dema, opisy

(...) Zauważyłem niejednokrotnie, że w jednym numerze ukazuje się recenzja programu, natomiast w innym jego demo (np. Waterworld) (...) Często denerwuje mnie przy opisach gdy mamy do czynienia z odwolaniem się do starszych wersji programów (...) niektóre opisy takich gier to nie opisy jako całości ale porównywanie do poprzednich wersji i wyszukiwanie zmian (...) W grach strategicznych brakuje mi opisu ikon (...) oraz podpowiedzi pierwszych kroków (...)

Grzegorz Szymański, Toruń

W pierwszym przypadku nie jesteśmy w stanie dużo zrobić - trudno skoordynować pojawienie się dema z recenzją w numerze - czasem demka pojawiają się dużo wcześniej przed finalną wersją gry (takie tylko recenzujemy) - i co wtedy? Czasem zaś jest na odwrót - dostajemy od jakiejś firmy grę do testów, a jej demko pojawia się dopiero po miesiącu-dwóch. Nie wspominając już o grach, które nie mają dem (lub których nie wolno zamieszczać na CD-kach (i nie pytajcie "czemu"/bo to sódka tajemnica producentów)). Masz natomiast rację w drugiej kwestii - no cóż, niekiedy ludziska w redakcji zapominają, że nie każdy ma 10-letni staż w świecie gier i nie musi pamiętać, jak wygląda np. Ultima III, czy inny Warcraft 0,72. Każda recenzja powinna (nawet temu, kto nie widział 123 poprzednich części danej gry) prezentować grę tak, by czytelnik miał jej pełny obraz. Było to poruszone na redakcyjnym kolegium i miejmy nadzieję, że podobne teksty ulegną znaczącej redukcji. Co do opisów ikon - o, nie; od tego jest instrukcja obsługi; opisu ikon sterujących nie będziemy zamieszczać (no chyba, że klawiszologię wersji demo) z oczywistych przyczyn. "Pierwsze kroki" - czemu nie? Zresztą jest coś takiego w Action Plus...

Sporo pytań i propozycji

1. **Screeny - dajcie sobie spokój z ich pomniejszaniem (...)**
2. **Nie zmniejszajcie już fontów (...)**
3. **Dlaczego Mr Jedi opisuje coraz mniej gier (...) to samo tyczy się Yasia oraz Lorda Yabola.**
4. **Moim zdaniem zmniejszenie spisu treści nie przyniosło oczekiwanych efektów, ponieważ w sumie i tak zajmują one dwie strony, a screeny z krótkimi opisami byłby rzeczą fajną, gdyby nie to, że czcionka w tych opisach jest zdecydowanie za mała.**
5. **Poradnik hackera jest OK. Przydałoby się jednak, aby Draco pisał nie tylko o modyfikowaniu save'ów gier, ale poważniej zajął się tematem (nie chodzi mi o włamywanie się do gier).**
6. **Żadnej mangi, żadnych plakatów (...) uważam, że z kursami programowania i programami narzędziowymi nie powinniście odsyłać czytelników do PC Shareware.**
7. **Wy chyba nie rozumiecie ludzi, którzy na P-100, 16 mb Ram, Sb Pro i SVGA 2 Mb pod W'95 nie mogą zagrać w Wasze dema w przywołanej rozdzielczości.**
8. **Mapy do różnych gier są spoko. Przydałoby się jednak aby te mapy tworzyli czytelnicy i aby były zamieszczane w każdym CDA.**
9. **Gdybyście dali jeszcze jeden kompakt.**
10. **Do trudniejszych gier (...) przydałoby się jakieś omówienie, podpowiedzi (...)**
11. **Pomysł z gazetą na CD jest super (...)**
12. **Dlaczego nie odpisujecie na listy zaadresowane zwrotnie?**
13. **Czy macie swoją stronę w Internecie?**

Marcin z Łososiny Dolnej

Ad 1 i 2 - Nowy układ stron w CDA pozwolił nam na zamieszczenie odczuwalnie większej ilości tekstu na stronie. Póki co, nie planujemy dalszych zmian.

Ad 3. Mr Jedi jest mocno zaangażowany w Kawaii i ma m niej czasu na CDA (sniff - Mr Jedi). Yasiu musiał ostatnio dużo czasu poświęcić na naukę [matural], podobnie zresztą jak Lord Yabol [sesja], stąd są mniej aktywni niż kiedyś.

Ad 4. No cóż, dalej myślimy co z tym zrobić.

Ad 5. Ej, ej, ej - myślisz o prawdziwym hackerstwie?! A wiesz, że za to można iść do kicia?! No i nie myślisz chyba, że będziemy uczyć Was, jak popełniać przestępstwa?!

Ad 6. Mangi nie będzie na pewno. Plakaty - może będą. Kursy itp. - postaramy się, by były także na łamach CDA (już są... patrz kurs dla muzyków w scenie), choć tak czy siak od tego jest PCS.

Ad 7. Takie czasy - no i przecież to nie my robimy demka i zmuszamy ludzi do rozbudowywania sprzętu. Life is brutal.

Ad 8. Czemu nie - jeśli macie jakieś własne etapy do gibrek, przysyłajcie je nam, a zamieścimy je na Cover CD.

Ad 9. Gdybyś tak podpowiedział nam, jak to zrobić bez podnoszenia ceny pisma o kolejne 3-4 zł...

Ad 10. I po to właśnie powstał Action Plus (choć w dziale "suffer" też staramy się jak możemy).

Ad 11. Też tak uważamy... i ciągle pracujemy nad jego formą.

Ad 12. Bo nie starczyłoby nam czasu na inne zajęcia (no i pomyśl sobie: setki listów typu "prześlijcie mi kody i solucję do gierki", "jaki sprzęt mam kupić", "jak przejść etap w grze...").

Ad 13. Wstyd przyznać - ale ciągle nie możemy się jej dorobić; tym niemniej sprawa ostatnio nabrała sporego rozpędu, więc... (bo nie zadowolą nas taka zwykła strona, to ma być 300% czad i odłot!).

Kolejne pytania

1. **Czemu nie ma ocen dla użytkowników?**
2. **Nie spodobał mi się sposób potraktowania gościa (w CDA 12/97), który twierdził, że CDA jest drogie. Chyba nie sądzicie, że młodzież sama kupuje sobie komputery?**
3. **Czy jest możliwość abyście wprowadzili kursy programowania w Turbo Pascalu?**
4. **Mogłyby być jakieś krzyżówki (oczywiście o tematyce komputerowej).**
5. **Po co na łamach CDA jest coś takiego jak FILM (...)**
6. **Dlaczego w zawartości Cover CD nie ma wszystkich, co jest na kompaktach?**

Krzysztof z Chodzieży

Ad 1. Oceny gier wprowadziliśmy bardzo niechętnie (i pod Waszym naciskiem), ponieważ nie uważamy, by można było w sposób wiarygodny oceniać rzeczy niewymiernie. To samo (nawet jeszcze bardziej) odnosi się do użytków. Dlatego wolelibyśmy nie wystawiać im cenzurek. Niech każdy oceni je we własnym zakresie.

Ad 2. CDA kosztuje ładnych parę złotych - choć zależy jak na to patrzeć (np. kup CDA i inne dowolne pismo + CD - i porównaj ceny).

Nie jesteśmy w stanie obniżyć ceny CDA zachowując aktualny stan rzeczy (2 CD, twarda okładka, dobry papier itp.). Wiemy też, że większość z Was "kasą nie śmierzdzi" - ale tu również nie możemy nic poradzić. Tym niemniej, jeśli ktoś ma w domu przyzwoity komputer PC to i wyskrobanie tych paruastu zł miesięcznie (kosztem innych przyjemności życia) nie powinno nam nastręczać większych problemów... Sam, by kupić 3Dfx, odpuściłem sobie na dłuży czas wizyty w pubach i chińskiej restauracji w pobliżu redakcji (a pieknie lubię chińskie papu, o browarach nie wspominając!).

Ad 3. Nie wykluczamy takiej możliwości... ale też nie jest ona specjalnie prawdopodobna (na łamach CDA).

Ad 4. Od czasu do czasu... Why not?

Ad 5. Analizujemy wyniki ankiety i na pewno wyciągniemy z nich odpowiednie wnioski co do tej (i nie tylko tej) rubryki. Ale się jeszcze taki nie narodził, co by wszystkim dogodził.

Ad 6. No właśnie - dlaczego? To samo pytanie zadałem (groźnym głosem) chłopakom od składu. Ostatnio to ja przygotowuję zawartość Cover CD i nie podoba mi się, że część mojej ciężkiej pracy idzie na marne. Obiecali mi jednak, że choćby nawet mieli dać fonty o wysokości 1mm to będą odtąd zamieszczać WSZYTKO. No, zobaczymy!

Więcej pytań!

1. **Konkursy - świetny pomysł (sami sobie wybieramy grę) lecz boję się, że macie tylko 1 grę, a wygra losowanie ktoś kto ją chciał (np. ktoś kto chciał TOCA nie wygra, bo na nagrody przeznaczyliście Myth) (...)**
2. **Po co się tłumaczycie z błędów w obliczeniach pełnych wersji gier w grudniu. (...) Przyznajcie się (...)**
3. **napisaliście o 6, (...) bo to lepiej wygląda niż 5.**
4. **Dodatki (misje) do strategii.**
5. **Kto w CDA opisuje strategię?**
6. **Czemu ludzie piszą do Was byście zamieścili np. Quake 2 (...)**
7. **Czy oni spadli z księżycza (...)**
8. **Niech się cieszą tym co mają!**
9. **11. Brawa za marginesy w "kalejdoskopie".**
10. **17. Poszerzcie Action Redaction.**
11. **18. Jakiej muzyki słuchacie?**

20. **Tipsy - zamiast oszustw (...) dajcie porady taktyczne (...)**

21. **Czemu numer 1/98 dostałem w połowie miesiąca?!**

22. **Poradnik hackera - uważam, że głupotą jest uczenie ludzi oszukiwać (...)**

23. **Czemu nie ma "świnki".**

24. **Powinności założyć "kącik strategii".**

25. **Czy lubicie Tolkiena (...) ja wręcz uwielbiam (...)**

26. **Czy jeśli wyślę do Was swoją muzykę, zostanie wysłany?**

Dobra, kończę (...) i tak połowę pytań mi obetniecie.

Morgh z Poznania

Prorok, czy jak? :-)

Ad 1. Spoko, mamy odpowiednią ilość gier na nagrody.

Inna rzecz, że jak wylosujemy np. 5 ludzi, z których każdy chce Turoka - to mogą być problemy. Lepiej więc podawajcie jeszcze jakieś "rezerwowe" propozycje (Turok, ewentualnie Myth czy Incubation) - ale pamiętajcie, że tyczy się to TYLKO gier z danego numeru i zamieszczanych TYLKO w dziale "recenzje" (parę osób zażyczyło sobie Half-life - i co teraz...)

Ad 4. Jak się zrobi błąd - to się trzeba pokajać, nie? A ponadto w sumie rzeczywiście było 6 pełnych gier na CD...

Ad 5. Od numeru marcowego już coś takiego funkcjonuje...

Ad 6. Ci, co lubią. Czyli skromnie licząc pół redakcji: Mac Abra, Lord Yabol, Allor, Yasiu, Gem.ini, Ugly Joe...

Ad 7. Otóż to!

Ad 17. Możliwe, że tak będzie (ale nie obiecujemy na 100%).

Ad 18. Każdej prócz disco-polo.

Ad 20. Na miarę możliwości i wolnego miejsca... a co powiesz na Action Plus?

Ad 21. "Podziękuj" drukarni, która przez DWA TYGODNIE nie kiwnęła nawet palcem, mając już całego Actiona u siebie... :-(((

Ad 22. No, nie wiem... Jam tam lubię ten kącik, a przymusu czytania, uczenia się i korzystania z porad przecież nie ma i zdaje się (jak zerknąłem do opracowanych ankiet), że tak jak ja sądzi bardzo wielu czytelników.

Ad 23. Tuczmy ją... spoko, świnka wróci (kiedyś).

Ad 24. Owszem, ale skąd wziąć wolne strony? Może w Action Plus lub na CD?

Ad 25. U-wiel-bia-my!!!

Ad 26. Nie. Zostaniesz "przesłuchany" i wytloczony na CD.

Ocena ocen

(...) Rozumiem drobne odchyłki w ocenach (taki Czarny Iwan ma na pewno inny gust ode mnie) ale bez przesady. Dlaczego Combat Chess czy Insane Speedaway został potraktowany na równo z Tomb Raider 2 - 7 punktów? Albo np. beznadziejnie niska ocena Resident Evil (5 pkt!!!!). Co to kurde ma być? (...)

Łukasz Pompa, Wrocław

Powtarzaliśmy już niejedną raz: ocena gier jest niewymierna i zależy głównie od gustu recenzenta. Ponadto ta sama ocena w odniesieniu do gier o odmiennych zasadach (np. Combat Chess i TR2) nie oznacza przecież tego samego, ponieważ oceniane są zupełnie inne elementy. W szachach recenzenta interesowała inteligencja działacza komputera, biblioteki otwarte itp. i wycenili to w 7 pkt. I jak to odnieść do TR2?

Quake 2 demo

(...) Czemu nie dajecie dema Quake'a 2? (...) Pisaliście (...) że tego nie wolno robić, bo tak chcą producenci (...) a wasz konkurent, [tu była nazwa... - red. CDA], zamieścił to demko na Cover CD. I co wy na to?

Adam "Q-el" Olszowski z ???

My na to nic. Ale ciekawi nas co będzie dalej w tej sprawie, bo z tego, co wiemy, jest już z tego powodu sporo huku. Demka nadal nie można pod żadnym pozorem zamieszczać na żadnym Cover CD... Sorry. Tym niemniej czynimy wielkie wysiłki, by wymóc na ID oficjalne pozwolenie - i (oby tylko nie zapeszyli!) jesteśmy na dobrej drodze...

Rekordy

* **Tomek z Żelowa to (censored). Trasę w Anglii kończę w 3:11:57!**

Mariusz Fatyga, Dąbrowa Górnicza

* **Trasę w Anglii przejechałem w 3:11:67. Mogę to udowodnić.**

Emilio, Bielsk Podlaski

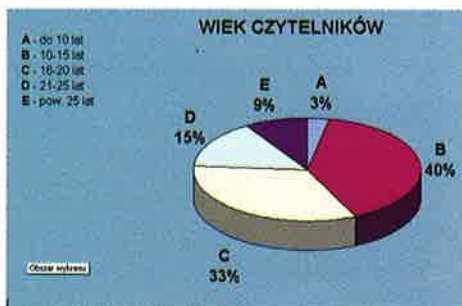
**GAWORZYLI Z WAMI CIĄGLE CI SAMI:
SMUGGLER & MR JEDI;
ASY NAD ASAMI**

Ankieta - wyniki

Oto wyniki ogłoszonej w grudniu ankiety. Nadeszło ponad 2000 wypełnionych blankietów (dokładnie - 2057). Na początek chcielibyśmy Was przeprosić za formę, w jakiej zrealizowaliśmy naszą zabawę. No cóż, najpierw ankieta miała być wydrukowana na dwóch stronach, potem na jednej... a skończyło się na 3/4. Stąd była ona dość "ściśnięta" i niezbyt wygodna do wypełniania, tudzież zawierała niewiele miejsca na Wasze opinie. Ale oczywiście dla chcącego nic trudnego - ci, co chcieli coś więcej napisać, poradzili sobie. Niektórzy przepisywali ją na papier czy dyskietkę, inni doleptali karteczki z dodatkowymi komentarzami do niektórych rubryk. Możemy obiecać, że następna ankieta (a zamierzamy je robić co najmniej raz w roku) będzie pozbawiona wad swego pierwowzoru. A teraz szybko przystępujemy do omawiania wyników:

PLEĆ

Cóż, mężczyźni są tu wręcz dominującą "formą życia". Ankiety nadesłane przez panie stanowiły niecałe 3% całości. Ale też nie było w tym nic, co by



nas zaskoczyło. Komputer, gry - to raczej domena męskiej części ludzkości, a nieliczne panie są jak rodziny w cieście...

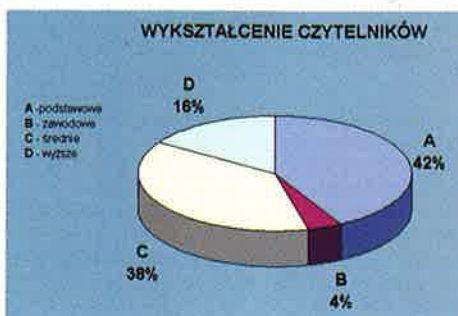
WIEK



Rezultaty nie są dla nas zaskakujące. Wśród naszych czytelników dominują nastolatki. Ale też należy zauważyć, że prawie 10% czytelników CDA to ludzie powyżej 25 roku życia (a blisko 1/4 ma powyżej 21 lat). Jak widać, udało się nam pogodzić ogień z wodą - tzn. nasze pismo jest interesujące dla każdego, niezależnie od wieku; każdy znajduje w nim coś dla siebie. To cieszy!

MIEJSCE ZAMIESZKANIA

No cóż, praktycznie wszyscy czytelnicy CDA mieszkają w miastach - większych i mniejszych. W zestawieniu nie uwzględniono czytelników mieszkających na wsi - tzn. ich liczbę (3%) wliczono do pozycji "miasta do 20 tys. mieszkańców".



WYKSZTAŁCENIE

Wyniki ściśle wiążą się z poprzednim wykresem. Wiadomo, że skoro ogromna część naszych czytelników to nastolatki, to logiczne jest, że raczej niewielu z nich ma wykształcenie wyższe ;-). Ale - ma je 16% czytelników CDA...

SPRZĘT

Procesor: Pentium w różnych wersjach stały się w Polsce standardem (blisko 80% czytelników ma w komputerze taki procesor). Posiadacze 486 stanowią już odczuwalną mniejszość i należy się spodziewać, że wkrótce ich ilość będzie równa posiadaczom 386 i 286. A co rozumieć przez "inne"? Otóż sądząc z tego, co dopisywali do ankiet czytelnicy, dużą ilość "innych" stanowią posiadacze Amig, którzy zamierzają przesiąść się na PC i już profilaktycznie starają się wiedzieć "co je grane" u PC-towców. Trafiają się też posiadacze konsol i ludzie, którzy jeszcze nie mają komputera, ale zamierzają go wkrótce nabyć. Było też co najmniej DWÓCH posiadaczy... PC XT! Hm.

Ilość RAM: dominują posiadacze 16 Mb, choć widać, że coraz więcej ludzi uzmysławia sobie, że minimum 32 Mb to jest to. A rekordzista miał 128 Mb Ram!

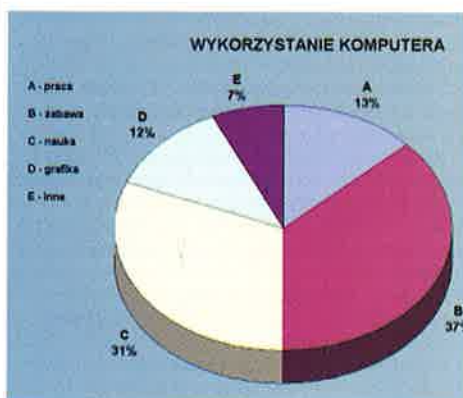
CD-ROM: co tu dużo mówić; większość z Was posiada CD-Romy dużo szybsze od tego, co jest wymagane w większości konfiguracji sprzętowych gier (a jest to najczęściej x4). Tak trzymać.

Karta muzyczna: wyraźnie nie wyobrażacie sobie użytkowania komputera bez dźwięku - i macie rację. Widać ogromną przewagę Sound Blastera w najrozmaitszych odmianach (łącznie z klonami) - zapewne wskutek stosunkowo niskiej ceny. Ponieważ ten sprzęt również stosunkowo szybko tanieje, należy się spodziewać, że przy następnej ankiecie ilość posiadaczy Awe64 i GUSa znacząco wzrośnie.

Karta graficzna: era kart 1-megowych już się skończyła. 50% czytelników posiada co najmniej 2 Mb Ram na płycie. Ci, którzy jeszcze nie wymienili 1-megowych kart na lepsze (a nie mają akceleratorów), mogą za jakiś - niedługi - czas "obudzić się z ręką w nocniku". Dziwi nas bardzo niewielka (4%) ilość posiadaczy akceleratorów kart graficznych (prawdę powiedziawszy, liczyliśmy na co najmniej 10%). Ale ponieważ większość z Was wysłała nam ankiety jeszcze przed świętami, to liczymy, że po rozpakowaniu gwiazdkowych prezentów ilość szczęśliwych posiadaczy 3Dfx uległa znacznemu zwiększeniu. Tym bardziej, że na Zachodzie to już jest standard - a to oznacza, że coraz więcej gier nie ruszy bez jego obecności... więc nie macie specjalnego wyboru - trzeba odkładać kasę.

KOMPUTER WYKORZYSTUJĘ DO:

Tu nadal bez niespodzianek: PC jest wykorzystywany przez Was głównie do zabawy i nauki.



OCENA ZAWARTOŚCI CDA

Przypomnijmy skalę ocen:

- 0 - nie czytam tego
- 1 - do niczego
- 2 - kiepsko
- 3 - ujdzie w tłoku

Lp	nazwa	punkty	0	1	2	3	4	5	6
1	PRZEGLĄD GIER	%	0%	0%	0%	5%	24%	47%	23%
2	W PRODUKCJI	Ilość %	10%	0%	0%	5%	31%	37%	20%
3	RECENZJE GIER	Ilość %	0%	0%	1%	5%	18%	41%	34%
4	KRÓLESTWO CHAOSU	Ilość %	25%	4%	5%	15%	26%	16%	9%
5	SCENA	Ilość %	21%	3%	4%	15%	25%	18%	12%
6	SUFLEK	Ilość %	5%	0%	3%	10%	27%	32%	20%
7	ACTION REDACTION	Ilość %	4%	1%	3%	5%	25%	39%	30%
8	ŚWINKA	Ilość %	19%	3%	5%	15%	30%	19%	9%
9	EDUKACJA I UŻYTKI	Ilość %	2%	4%	13%	26%	33%	16%	5%
10	KALEJDOSKOP	Ilość %	5%	1%	4%	13%	26%	29%	19%
11	POMOCNA DŁOŃ	Ilość %	5%	0%	3%	10%	23%	33%	25%
12	FILMY	Ilość %	10%	3%	7%	14%	26%	25%	15%
13	WYWIADY	Ilość %	13%	3%	3%	14%	27%	25%	14%
14	HACKER	Ilość %	13%	2%	4%	11%	24%	27%	19%

- 4 - dobra
5 - bardzo dobra
6 - idealna

Tu wyjaśnimy sobie od razu, że jeśli w jakiejś rubryce, przy jakiejś ocenie, widzicie 0% to nie oznacza to, że NIKT nie dał takiej oceny. Ale przy tej liczbie ankiet 1% = 20 głosów, więc (zakładając, że zaokrąglamy liczby do wartości całkowitych), by dana ocena uzyskała choć 1%, powinno tak zagłosować minimum 11 czytelników.

Jak widzimy wyniki?

Przegląd gier i "w produkcji" (obecnie, dla większej jasności połączone w jeden dział) są czytane praktycznie przez wszystkich ankietowanych. Zdumiewa praktyczny brak ocen negatywnych i bardzo niewielka ilość ocen neutralnych. Jak widać, tutaj udało się nam bardzo precyzyjnie trafić w Wasze gusta, choć nie jest to jeszcze zrobione idealnie. Będziemy się starać, by to osiągnąć!

Jeszcze lepiej jest z recenzjami - zwróćcie uwagę, że 1/3 czytelników uważa, że są idealne. Woow! A tak czy siak, te trzy działy 75% ankietowanych uważa za stojące na bardzo wysokim poziomie. Puchniemy z dumy, ale nie zamierzamy spocząć na laurach - aż do momentu, gdy osiągniemy 100% (no, 99) ocen "6". Macie na to nasze słowo.

Królestwo Chaosu i Scena. W obu wypadkach widać, że 1/5 populacji czytelników działów tych nie czyta, zaś następne 10% ma o nich zdanie wybitnie negatywne. Zaś nawet ci, którzy czytają, wyraźnie uważają, że jest tu jeszcze sporo do zrobienia. O ile prowadzących te rubryki nie martwi pokaźna liczba

"nieczytaczy" (bo oba kąci z założenia adresowane są do określonych kręgów czytelników CDA), to będą się starać, by wyraźnie podnieść poziom średniej oceny. Z drugiej strony bardzo ich cieszy fakt, że tak duża liczba czytelników CDA zerka jednak na te "for maniac only" strony. Np. Smuggler oczekiwał, że czytający scenę to max. 20-25% odbiorców CDA... Ale tak czy siak obaj (Smuggler i Lord Yabol) kombinują już jak uatrakcyjnić formułę swoich działów. Zobaczmy co z tego wyniknie przy okazji kolejnej ankiety.

Sufler. Tu również widać, że dział jest potrzebny i spotyka się z ciepłymi reakcjami czytelników. Wprawdzie obecność na rynku Action Plusa powoduje, że można by się zastanowić nad sensem istnienia tej rubryki - ale z drugiej strony nie chcemy zmuszać

każdego fana CDA do wydawania kolejnych 2,5 zł. Zatem bez obaw. Sufler nie zniknie z CDA...

Action Redaction. Hm, to jedyny dział w CDA, który najwięcej ludzi oceniło na "6"! (wprawdzie z minimalną przewagą na "5" - ale zawsze). To daje do myślenia. Widać, zależy Wam na tym, co myślimy o tym, co oni myślą ;-). Nam też bardzo zależy na Waszych opiniach. Czyżby powinna pojawić się trzecia strona?

Świnka. Niech Was nie zmyli spora ilość ludzi, którzy wystawili jej ocenę "0". Pamiętajcie o tym, że ta rubryka pojawiła się w CDA zaledwie dwa razy, stąd wiele osób po prostu mogło ją przegapić lub o niej zapomnieć, albo nawet nie widzieć jej na oczy. Z wyników widać, że dział w sumie się podoba, więc - chcąc nie chcąc - trzeba będzie ją wyprowadzić z chlewika i zapędzić na łamy.

Edukacja i użytki. Prawdę powiedziawszy mieliśmy tu nieco pietra, ponieważ dość często w listach pojawiały się teksty w rodzaju "precz z edukacją, po co to komu, nie marnujcie stron na takie bzdurki" itp. A jednak okazuje się, że nie jest tak źle. Oceny 0-2 dało w sumie niecałe 20% czytelników. Dla następnych 25% edukacja "może być". Zatem ponad 50% odbiorców uważa, że dział jest przydatny i w miarę dobrze redagowany (choć naturalnie zauważyliśmy, że ilość "6" jest bardzo niewysoka - najmniejsza z wszystkich działów). Przemysłimy zatem zasady funkcjonowania tego fragmentu CDA, jego objętość, i postaramy się zwiększyć atrakcyjność tych stron.

Kalejdoskop. Wprawdzie od czasu, gdy nadesłaliście swoje opinie dział ten mocno wyewoluował (miejmy nadzieję, że na lepsze), ale wnioskujemy, że jest

czytany i cieszy się popularnością.

Pomocna Dłoń. Tu nie ma wątpliwości. Dział jest potrzebny i jest czytany przez większość z Was.

Filmy, Wywiady. Tu też opinie nadsyłane w listach rozmiągają się nieco z końcowymi wynikami (całkiem sporo osób spośród korespondentów Action Redaction uważa, że o ile wywiady mogą być, to pisanie o filmach jest bezsensowne). Biorąc jednak pod uwagę, że oceny 0-2 dało w obu wypadkach około 20% czytelników, obiecujemy, że: o filmach będziemy pisali rzadziej - a i to tylko o takich, które są naprawdę "siekierami" (np. Aliens 4, Starship Troopers, Star Wars), zaś co do wywiadów - postaramy się, by czytało się je jak kryminały, tzn. mają być w nich rzeczy, o których inaczej nigdy byście się nie dowiedzieli i ma to być podane w możliwie atrakcyjny sposób. Zgadzać się?

Poradnik Hackera. Kolejne zaskoczenie. Nikt z nas nie spodziewał się, że tego typu porady wywołają aż tak duży i pozytywny oddźwięk. Wydawać by się mogło, że grzebanie w heksach, mieszanie w bajtach itp. to raczej zajęcie dla garstki wybitnych już maniaków wśród graczy. A tu okazuje się, że to jeden z bardziej popularnych działów w CDA (choć i tak 20% ludzi uważa go za bzdurki - ale w tym wypadku liczyliśmy, że będzie dokładnie na odwrót...). Dla tych, którzy nie lubią tego działu, dobra wieść: Draco zasadniczo zakończył już swoje porady. Dla fanów też dobra wieść - skoro tak lubicie ten kącik, to na pewno będzie się on nadal pojawiać na łamach CDA, choć raczej już nie co miesiąc. Podkreślamy, że nie wynika to z naszej złej woli, a z faktu, że kącik ten z założenia nie miał być wieczny: nikt przez wieczność nie uczy się alfabetu...

Następne dwa punkty - czyli

KTÓRE DZIAŁY POWINNY ZOSTAĆ POWIĘKSZONE/ ZLIKWIDOWANE

- są praktycznie ścisłym odzwierciedleniem poprzedniego punktu (oceny działów). Logiczne - jeśli ktoś nie czyta jakiegoś działu lub go nie lubi - chce by go zlikwidować. I odwrotnie - żądaliście zwykle poszerzenia ulubionej rubryki. Stąd najwięcej głosów padło za likwidacją Sceny, Królestwa Chaosu, Filmu i Wywiadów, a najczęściej żądaliście poszerzenia Action Redaction, Poradnika Hackera, recenzji gier. Cieszy nas natomiast, że duża liczba czytelników wykazała się sporą tolerancją, pisząc np. "nic nie likwidujcie, działu X wprawdzie nie czytam, ale wiem, że są ludzie, którzy go lubią, a jego obecność mi nie przeszkadza". Bardzo nas cieszy takie podejście do tego zagadnienia. Żyj i daj żyć innym... W każdym razie nie było rubryki, która miałaby zdecydowanie więcej przeciwników niż zwolenników. Zatem praktycznie żadna rubryka nie ulegnie likwidacji - ale niektóre będą (z czasem) poszerzane (lub zmniejszane). Jak pogodzić te sprzeczne tendencje? - pewnie zwiększając ilość stron w CDA...

ciąg dalszy za miesiąc

Windows 98 - wejście smoka!



Instalacja: 34 minuty oczekiwania! Dokładnie 34 minuty mój peset męczył płytę instalacyjną Windows 98. W porównaniu do swojego poprzednika jest to znaczny postęp. Samo menu instalacyjne uległo tylko zmianom kosmetycznym. Nadal możemy czytać na ekranie monitora komunikaty o tym, że "teraz wszystko stanie się łatwiejsze i prostsze". Pierwsze namum jakie napotkamy na naszej drodze ku W98, to znaczne uproszczenie procesu instalacji. Komputer nie wypytuje nas już np. o typy drukarek, jakie mamy podłączone do komputera. Pozbyto się też kilku innych tego typu uciążliwych dodatków. To wszystko sprawia, że nawet użytkownik mający niewiele pojęcia o zasobach swojego "blaszaka" jest w stanie samodzielnie uparać się z zainstalowaniem systemu.

ROBERT ZATORSKI

A poleni: 98 okien w oczach!

Sam Windows 98 bardzo "wyatrakcyjniał" pod względem wyglądu. Wszystkie okienka płynnie rozwijają się teraz po tapecie, co robi niezłe wrażenie wizualne. W podobny sposób system zarządza wszystkimi aplikacjami na monitorze. Zmiany nie ominęły także pulpitu, który znacznie "przytył" przez ostatnie 3 lata od premiery W95. W pasku zadań, zaraz po instalacji, montuje nam się ikona malej satelity, za pomocą której możemy pojeździć po krajowych kanałach internetowych. Natomiast obok niej kotwiczy aplikacja Disk Cleanup służąca do łatwego i

przyjemnego "sprzątnięcia" na dysku. W menu Start przybył folder Favorites, w którym znajdziemy podgrupy: Linki i "nasze dokumenty". Jednak od razu rzuca się w oczy ikona Windows Update. Jest to swoisty łącznik z internetowym serwerem, na którym zgromadzone zostały nowe sterowniki oraz patche. Warto dodać, że aplikacja ta, po połączeniu się z siecią, sama sprawdza, co zawiera nasz komputer. Jednak aby wszystko zadziało, nie należy zapomnieć o zarejestrowaniu się w Microsoftzie jako użytkownik ich nowego systemu. Interfejs nowych "okien" może zaskoczyć niejednego dotychczasowego miłośnika 95-tki. Dzięki zmianom jakie zaaplikował systemowi Internet Explorer, po twardej dysku możemy buszować niczym po WWW! Dodawanie lub usuwanie elementów z menu Start nie wymaga już otwierania "właściwości paska zadań". Teraz czynności takie wykonuje się na otwartym oknie odpowiednio klikając myszką, co znacznie upraszcza obsługę. Oczywiście zwolennicy klasycznych metod mogą nadal posługiwać się tutaj wypróbowanymi schematami. Wszystko gładkie i okrągłe: Mam w sobie Plusa!

Krągłe i miłe dla oka kształty czcionek oraz ikon, a także wszechobecna animacja okienek, to zaleta wbudowania do serca systemu pakietu Plus! Dzięki temu Windows 98 sprawia niezwykle miłe wrażenie. No i nie "kluje" już oczu kantami ani chropowatymi powierzchniami ikon. Windows 98: kolorowy zawrót głowy!

Po otworzeniu "zaawansowanych właściwości wyświetlania" wzrok przykuwa dodatkowa, piąta karta o wdzięcznym podpisie - Color Management. Za pomocą tej opcji w dobrowolny i wygodny dla nas sposób można obsługiwać charakter kolorów dla monitora. Zapewne rozwiązanie to ucieszy miłośników grafiki i pozwoli znacznie lepiej wykorzystać wszystkie możliwości ekranu.

Okna w sieci!

Zakochani w sieci, dzięki kilku kliknięciom myszki mogą doprowadzić swój pulpit do "stanu", który żywo

będzie przypominał serwer WWW. Wszystkie tego typu zmiany możliwe są przez dodanie do pakietu instalacyjnego programu Personal Web Server. Zadbano także o miłośników multimediów w Internecie. Wraz z płytą instalacyjną użytkownik dostaje do rąk bogaty pakiet sieciowych narzędzi. Dzięki programowi Real Player 4.0 firmy RealNetworks można posłuchać "sieciowego" radia lub pooglądać wideo. Microsoft zadbał też o



maniaków telewizji, dając im do ręki TV Viewer. Pozwala on odbierać zarówno programy telewizji kablowych, jak i zwykłych. Niestety jego wadą jest ilość zajmowanego miejsca na twardej dysku (ponad 20 Mega), niektórzy mogą zrezygnować z takiego poświęcenia. Microsoft w trosce o użytkowników Internetu dodał także pakiet procedur Windows Socket 2 wykorzystywany do połączenia się z siecią.

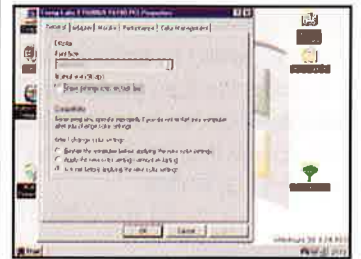
Uwaga gracze: Windows 98 gotowy do AGPI

Windows 98 ucieszy przede wszystkim każdego posiadacza płyty głównej ze złączem AGP, gdyż nowe dziecko Microsoftu potrafi obsługiwać to "gniazdo dopalacza". Jeżeli ktoś jeszcze nie słyszał o tym cudownym wynalazku jakim jest Accelerated Graphics Port, to zapewne usłyszy o nim już w najbliższych dniach, gdyż śmiało można powiedzieć, że szynie PCI należy się emerytura. Dla porównania podam tylko, że przez port AGP transfer danych graficznych jest średnio 4 razy szybszy. O płytach z AGP i samych kartach na to złącze napiszemy zresztą już wkrótce znacznie szerzej na naszych łamach. Podobnie sprawa wygląda z czytnikami DVD oraz sterownikami IEEE 1394 (FireWire). Wszystkie te cuda nowy

Windows potrafi wykorzystać z jak największą premedytacją. Jak by tego było mało, to posiadacze kilku monitorów nie będą musieli cały czas dodawać ich lub usuwać podczas uruchamiania systemu, bowiem W98 potrafi obsłużyć kilka odbiorników naraz.

Dopalacze W98: Szybciej, pewniej i bezpieczniej!

Któż z nas nie kłął cicho pod nosem, gdy w trakcie gry np. w Quake'a po wykonaniu skomplikowanych przetasowań w systemie, gościł na naszych ekranach niebieski kolor z uprzejmym komunikatem o błędzie "x", który "spowodował krytyczny wyjątek", co z kolei "doprowadziło do konfliktu z y" a jako wyjście z sytuacji dostawaliśmy wskazówkę, aby użyć kombinacji klawiszy Alt + Ctrl + Del. 98-ka po morderczych testach około



100 gier, programów użytkowych i wielu innych aplikacjach, nie dość, że nie dała wyprowadzić się z równowagi "na niebiesko", to jeszcze zaskakiwała spokojnym powrotem do systemu w sytuacjach niemal konfliktowych. Suma sumarum - pomimo usilnych starań, nie udało mi się sprowokować nowych okien do buntu, ó co przecież wcale nie było trudno w 95-tce! Tutaj programistom Microsoftu niewątpliwie należy się duży plus. Dzięki zmianom w Rejestrze poprawiono także dynamikę okienek. Wprawdzie start systemu dalej nie "grzeszy" szybkością, ale samo wyjście z niego odbywa się niemal błyskawicznie. Natomiast większość gier i programów działa pod nowym Windowsem znacznie lepiej i wydajniej! I to bynajmniej nie tylko na testach! W98 jest na tyle inteligentny, że podczas instalacji sam dobiera jak najlepsze sterowniki dla posiadanych przez nas urządzeń, przez co nie należy się dziwić, że czasami sterownik od

np. naszej karty graficznej ma inny wygląd! Wszystko po to, by całość była szybsza!

Z archiwum Direct X!

Niestety nie obyło się bez zgrzytów, jednak należy pamiętać, że testowana przeze mnie wersja Windows 98 to jednak jeszcze Beta - wprawdzie 3, ale zawsze Beta! Otóż W98 posiada wbudowanego Direct X 5. Co ciekawe,



nie ma on już wątpliwości co do większości kart graficznych, jakie znajdują się na rynku i potwierdza ich zgodność z pakietem. Problemem natomiast stały się karty muzyczne. Gdy po wejściu w setup Directa zobaczyłem że wersja sterownika mojej kart muzycznej Ensoniq Audio PCI została określona jako 0.00.00.0000, nie przejąłem się zbytnio tym faktem, gdyż sam producent tego urządzenia informuje użytkownika o braku certyfikatu przez pakiet. Jednak tknięty przecuciem, przełączyłem się szybko w środowisko Windows95 i moje obawy potwierdziły się: w "starych oknach" Direct rozpoznawał wersję sterownika! Aby rozwiązać wszelkie wątpliwości, postanowiłem zainstalować na pokładzie swojego peceta kartę Creative Sound Blaster 64 AWE. Sam Windows 98 powitał ją niemal z otwartymi ramionami. Prawie wszystko zainstalował i skonfigurował samodzielnie (od razu dodam tu pochwałę dla właściwości systemu przy rozpoznawaniu urządzeń PnP). Jednak po ponownym wejściu w Directa mało nie dostałem zawału serca! W rubryce Primary Sound Driver, jak i Creative Sound Blaster Direct sound driver, widniały tylko takie same rzędy cyfr: 0.00.00.0000! Co dziwniejsze, w przypadku AWE 64 pakiet zaznaczył obok "Certified". W takim przypadku postanowiłem wykonać instalację Direct X 5. Po kilkunastu razach, kiedy to na warsztat poszły pakiety zarówno w polskiej, jak w i angielskiej wersji językowej, dałem za wygraną. Direct X dalej uparcie "nie dostrzegał" wersji driverów do żadnej z moich kart dźwiękowych. Żeby było śmieszniej, 3D

test Ensoniqa po wszystkich instalacjach pakietu, ciągle domagał się ode mnie, abym w końcu jednak umieścił w komputerze Direct X 5! Istne szaleństwo. Jednak, jak zapewniono mnie w Microsoftzie, problem ten już rozwiązano, a przyczyna była zupełnie błaha. O szczegółach poinformujemy was już wkrótce. Oprócz wbudowanego Direct X, nowe okna dostały DirectShow'a 2.0, a w dodatku potrafią czerpać z dobrodziejstw procesorów MMX.

Pomocna dłoń przez okno!

Zdecydowanej modyfikacji uległa organizacja pomocy dla użytkowników systemu. Przede wszystkim wygląda ona jak strony WWW. Ale co ważniejsze, jest znacznie dokładniejsza, pełniejsza i wyczerpująca! No i można ją z łatwością zrozumieć. Nawet laik przy napotkaniu utrudnień podczas pracy z oknami powinien wyjść z takiego starcia, dzięki nowej pomocy, obronną ręką.

Windows 98: jestem kompatybilny z NT!

Wszystko za sprawą Win32 Driver Model - zapewnia to 98-ce współpracę ze swoim bratem NT-kim. Już niedługo żaden z producentów sprzętu na rynku nie będzie mógł odmówić produkcji sterowników dla nowego Windowsa. Świadomość taka powinna rozwiązać obawy każdego, kto boi się ewentualnej instalacji systemu na swoim sprzęcie i jego poprawnej współpracy z oknami.

FAT16 w FAT32: bezboleśnie i bezstresowo!

Wprawdzie FAT32 dostępny jest już w wersjach Windows 95B, ale 98-ka zawiera w sobie konwerter, dzięki któremu można przerobić istniejące partycje FAT16 na FAT32 bez przymusowego formatowania twardego dysku i stresów związanych z bezpieczeństwem posiadanych przez nas danych.

Windows 98: większy obraz - widzę lepiej!

Firma Microsoft nie zapomniała o osobach niepełnosprawnych i mimo że za podobne opcje w 95-tce zebrała sporo pochwał, nie osiadła na laurach. Nowe oblicze systemu rozwinęło się również i w tym kierunku. Dzięki Microsoft Magnifire, pulpit może

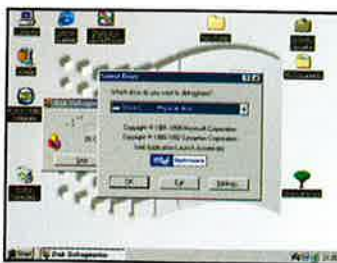
zostać powiększony w wybranym przez nas miejscu i czasie. Zresztą powiększać można niemal wszystko, począwszy od czcionek, a skończywszy na ikonach!

Szkola języków obcych

Testowany Windows 98 dostarczony został do naszej redakcji w angielskiej wersji językowej. Z kolataniem serca zastanawiałem się, jak też 98-ka, poradzi sobie z obsługą Worda, Excela czy w końcu z umieszczaniem polskich czcionek w nazwach folderów lub plików. I co się stało z moimi obawami? Zostały szybko rozwiane! Okazuje się bowiem, że Windows 98 doskonale radzi sobie z obsługą języków obcych. Nie było żadnego problemu przy używaniu polskich liter zarówno w Wordzie, Excel'u, jak i w samym Windowsie. System nie sprawiał kłopotów nawet wtedy gdy angielskie Briefcase (aktówka), zmieniłem na bardziej swojsko brzmiące: chrząszczówka. Podobne, przyjacielskie nastawienie spotkałem w Notatniku. Tutaj nowością była dodatkowo możliwość ładowania dowolnej czcionki domyślnej. Jako dowód na to, że nowy Windows okazał się dobrym lingwistą niech będzie fakt, że tekst ten powstał w 100% pod kontrolą właśnie tego systemu!

Defragmentacja: odcisk Intel!

W menu nowego Defraga rzuca się w oczy znaczek Intel'a i podpis: "Intel Application Launch Accelerator". Co

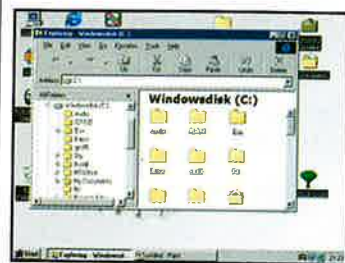


ciekawe, pliki rzeczywiście są defragmentowane szybciej niż u swojego poprzednika! Ucieszy to zapewne tych, którzy rzadko przeprowadzali porządki na swoich dyskach. Jednak oprócz szybkości działania w "starym" dobrym Defragu nic się nie zmieniło. Szkoda, bo można było przecież choć trochę poprawić schemat ustawiania plików, ot chociażby tak jak robi to Speed Disk w Norton Utilities 3.

Nazywam się 98 - Windows 98!

Jak napisał nam w liście jeden z naszych czytelników, teoria spiskowa

dziejów głosi ponoć, że Bill Gates nie spocznie, dopóki we wszystkich komputerach na Ziemi nie będzie zainstalowany system Windows. Wszystko dlatego, że Gates jest jakoby kosmitą i w ten sposób chce doprowadzić do zagłady ludzkości. Pozwolić mu na to ma stworzony przez niego system, który w odpowiednim momencie da Billowi niesamowitą władzę. Jeżeli jest to prawdą, szef Microsoftu jest już bardzo blisko swojego celu. Windows 98 jest znacznie lepszy od swojego poprzednika. Testy wykazały, że system, który dostaniemy do rąk jest stabilny i bezpieczny. W wielu przypadkach poprawiono także jego szybkość. To czyni z naszego bohatera niemal pewnego kandydata do zakupu przez większość użytkowników



pecetów. Jednocześnie kampania producentów oprogramowania, która ma na celu tworzenie programów tylko "na okna" lub NT nie pozostawia złudzeń co do losów DOS-a. Ukochany przez wiele osób produkt minionego dziesięciolecia odchodzi po prostu do lamusa. Im szybciej to zrozumiemy, tym lepiej dla nas. Przy takim rozwoju sytuacji, Windows zdaje się nie mieć przeciwnika na softwarowym rynku. Owszem jest jeszcze NT, ale dla nikogo nie jest tajemnicą, że zapewne na przełomie wieków "bliźniacze" systemy zjednoczą się pod wspólną nazwą, skupiając tym samym pod jedną banderą wszystkich swoich dotychczasowych użytkowników. Oczywiście, ktoś może powiedzieć, że są jeszcze inne systemy komputerowe - lepsze, ale to tak, jakby mówić, że istnieją na świecie różne waluty, mocniejsze niż Dolar Amerykański, ale gdy pojawia się kryzysowa sytuacja, każdy liczy tylko na zielone. Windows 98 nie jest produktem doskonałym, ale nic nie jest doskonałe. Zapewne do momentu ukazania się finalnej wersji (prawdopodobnie w drugim kwartale tego roku), trochę się jeszcze w "okienkach" zmieni. Nie należy jednak oczekiwać cudów. To co zostało już zawarte w wersji Beta 3 i tak robi spore wrażenie. Reasumując: WINDOWSIE 98, PRZYBYWAJ!

Symulatory z krwi i kości

- czyli jak się mają symulatory do rzeczywistości -

Tytuł może nieco mylący, gdyż prawdziwe symulatory lotu to cuda współczesnej techniki, na których, w wyspecjalizowanych centrach pilotażu, szkoli się pilotów cywilnych i wojskowych. Jednak nie będą się o nich rozpisywać, nie ten czas ani miejsce, ale warto zdawać sobie sprawę, że w odniesieniu do gier komputerowych lepiej używać terminu "symulacja". I nimi to właśnie zajmę się w tym artykule.

TOMEK WASIAK

Szczerze przyznam, że gdy poproszono mnie bym napisał o symulacjach najwierniej odtwarzających rzeczywiste warunki lotu, byłem w kropce. I to wcale nie dlatego, że miałem kłopoty z wyborem. Takich programów po prostu... nie ma! A przynajmniej nie na komputerki klasy PC końca drugiego tysiąclecia! Choć w ostatnich latach dokonał się wielki postęp i pecety posiadają już naprawdę dużą moc obliczeniową, jest to wciąż za mało, by pokusić się o odtworzenie prawdziwej symulacji lotu. Aby określić charakter przepływu powietrza wokół samolotu w czasie rzeczywistym, potrzeba wieloprocesorowych stacji o olbrzymich możliwościach. A i tak stosuje się wtedy spore uproszczenia, by zadanie było w ogóle wykonalne. Dlatego też przy projektowaniu samolotów oczywiście wykorzystuje się komputery, ale ich obliczenia weryfikuje się empirycznie w tunelach aerodynamicznych, a później w długich cyklach lotów próbnych. Rozpatrując więc współczesne symulacje od strony fizyki, prezentują się one marnie. Nie można jednak mieć o to do producentów specjalnych pretensji. To nie ich wina, że nasze komputery są takie, a nie inne, poza tym, kto z was chciałby ćwiczyć miesiącami samą technikę pilotażu, zamiast zestrzeliwać kolejne dziesiątki MiG-ów? Męczyć się godzinami, żeby wystartować i utrzymać lot po prostej?

Z tego powodu konieczne są pewne uproszczenia - produkt musi wszakże zaistnieć na mocno przepelnionym rynku, a Ty, Czytelniku masz wydać na niego ciężko zaoszczędzone pieniądze. Dlatego udoskonala się to, co najatrakcyjniejsze - oprawę graficzną. I ona faktycznie zbliża się do doskonałości, prezentując się bardzo realistycznie. Pamiętajcie jednak, że im jest ona lepsza, tym realizm samego lotu gorszy - coś za coś! Obróbka setek

tysięcy wieloboków, wzbogaconych teksturami, cieniowaniem to - pomimo zastosowania coraz lepszych akceleratorów - bardzo czasochłonne zajęcie. W najlepszych symulacjach te proporcje powinny być odpowiednio wyważone. Osobiście wolę, gdy grafika jest nawet nieco gorsza, ale samolot zachowuje się w miarę prawidłowo.

Następna kwestia dotyczy akcesoriów służących do sterowania. Wbrew pozorom jest ona bardzo istotna. Program, nawet najlepszy, straci niesłychanie dużo, gdy do gry użyjemy ordynarnej klawiatury. Aby uzyskać maksymalny realizm, powinniśmy mieć przed sobą dobry, analogowy joystick (odpowiednik lotek i steru głębokości), pedały (ster kierunku) oraz przepustnicę (często w jednej obudowie z joystickiem). O wynalazkach takich jak helmy VR czy całe tablice z przyrządami nie będę wspominał, gdyż są cenowo niedostępne dla przeciętnego gracza (za te kilka tysięcy złotych można by wyszkolić się w aeroklubie do licencji pilota samolotu turystycznego!).

Jakie symulatory spełniają te kryteria? Jednym z moich ulubionych jest Flight Simulator, osławiony już produkt Microsoftu, rozwijany od ponad 10 lat. Nie jest on zbyt popularny, gdyż nie polega na zaliczaniu kolejnych misji bojowych, strzelaniu do wszystkiego, co pojawi się w celowniku, ale na zwykłym lataniu zwykłymi samolotami. No, może nie tak do końca zwykłymi. Boeing 737 to nie to samo co spacerowa Cessna. Jego podstawowe zalety to: całkowita dowolność postępowania - można lecieć gdzie się chce i ile się chce, podziwiając autentyczne widoki. Program jest całkowicie konfigurowalny - można wybrać kilka typów samolotów, które różnią się nie tylko wyglądem kokpitu, ale i charakterystykami lotnymi. Jeżeli komuś byłoby ich mało, to w Internecie można bez problemu znaleźć dziesiątki najróżniejszych maszyn, od szybowców poczynając, na zwiadowczych U-2 kończąc. Na duży plus zaliczyć trzeba możliwość określenia warunków atmosferycznych - o ile przy braku wiatru i dobrej widzialności lądowanie nie następuje trudności, to mgła,



turbulencja czy silny, boczny wiatr czynią jej nie lada wyzwaniem. Innym pozytywnym aspektem są pomoce radionawigacyjne, takie jak radiolatarnie czy ścieżki ILS do lądowania, autorzy zadbałi nawet o autentyczne częstotliwości VOR-ów. Jest to jeden z niewielu programów, w którym dosyć dobrze zaimplementowane są urządzenia mechanizacji płata, takie jak kłapy czy spoilery. Grafika, już od wersji 5.0, prezentuje się bardzo dobrze - szczególnie ładne są tekstury lotnisk - w nocy światła pasów startowych wyglądają wręcz niesamowicie. Te zalety składają się na moją jednoznaczną opinię - jest to najlepsza obecnie symulacja służąca do latania "rekreacyjnego".

A co z lataniem "wojskowym"? Tu sytuacja prezentuje się zgoła inaczej. O ile nie ma problemu z dostępem do szybowców i małych, sportowych samolotów, tak najnowsze myśliwce objęte są w dużym stopniu tajemnicą. Symulacje takie jak wspomniany Flight Simulator można więc ocenić relatywnie łatwo, wytykając wszystkie plusy i minusy programu - na takich samolotach lata się przecież codziennie. Natomiast weryfikacja symulacji maszyn wojskowych jest w gruncie rzeczy niemożliwa. Na takim YF-22 lata w rzeczywistości nie więcej niż kilku pilotów na całym świecie! Jak więc można stworzyć realistyczną symulację takiego samolotu? Na dodatek taki produkt jest w stanie ocenić tylko ta garstka ludzi mająca z nim kontakt. Gry tworzone są więc na zasadzie "przecież i tak nikt nie wie, jak to lata". I jest to w 100% prawda. Nie zauważyliście, że w symulacjach Spitfire zachowuje się praktycznie tak samo jak nowoczesny F-14? Odróżnić je można tylko po wyglądzie, a na pewno nie po charakterystykach aerodynamicznych. Spragnionych autentycznych wrażeń

lotniczych pragnę tym samym ostrzec - te gry to zwykle strzelanki, z realizmem nie mają zbyt wiele wspólnego. Jedyny znany mi wyjątek, gra, którą niegdyś lubilem, to Falcon 3.0. Obecnie jego grafika uchodzi za beznadziejną, ale model lotu miał przynajmniej coś wspólnego z rzeczywistością, choć czy prawdziwy F-16 tak się zachowuje, trudno powiedzieć. Na jego plus należy zaliczyć, nieczęste wówczas, użycie koprocessora do zaawansowanych obliczeń - to świadczy o dbałości autorów o produkt.

Istnieje jeszcze kilka programów godnych polecenia, ale są to wytwory dość wyspecjalizowane, tworzone przez fachowców dla prawdziwych pilotów. Przykładem jest The Soaring Simulator - dzieło dwóch niemieckich fizyków, specjalistów od aerodynamiki i jednocześnie pilotów szybowcowych (wersja demonstracyjna dostępna tylko pod adresem internetowym <http://www.aol.com/umilde>). Jest to nic innego, jak porządna symulacja lotu szybowca. Chciałbym zwrócić Waszą uwagę na ten produkt, gdyż zdecydowanie najlepiej oddaje wrażenia z prawdziwego lotu. Brak mu może charakterystycznego świstu powietrza wokół kadłuba czy turbulencji wciskającej w siedzenie lub wyrzucającej z kabiny, ale zgadzam się w pełni z autorami, że większego realizmu na pececie osiągnąć się nie da. Można tę grę, stworzoną przez dwójkę "zwykłych" ludzi, traktować jako pewnego rodzaju wzór i względem niej oceniać to, co wydają olbrzymie koncerty branży komputerowej.

A jeżeli szukacie niezapomnianych wrażeń z prawdziwego lotu - pójdźcie do najbliższego aeroklubu - tam, za niewielką opłatą będziecie mogli naocznie przekonać się, że nie warto godzinami siedzieć przed komputerem i cieszyć się z kolejnych, wirtualnych zwycięstw. Autentyczne zeglądanie u podstaw chmur jest warte znacznie więcej.

Autor jest studentem (na specjalności - lotnictwo). Posiadać licencji pilota szybowcowego i samolotu turystycznego. Lata od 3 lat w Aeroklubie Rzeszowskim i ma na koncie około 200 wylatanych godzin. Lubi też gry komputerowe (jakie - nietrudno zgadnąć)*

Archiwa X - Droga do perfekcji

Facet nazywa się Chris Carter i jest dla młodego pokolenia kimś w rodzaju Davida Lyncha. W widzach serialu "X-Files" budzi grozę, zdumienie, nastroj niespokojnego wyczekiwania a czasem nawet śmiech. Stworzony przez niego klimat cieszy się niestabnącą popularnością całych rodzin, lecz Archiwów X nie można z czystym sercem zaliczyć do filmów komercyjnych. Pomysł Cartera był nowy i ryzykowny - długo zastanawiano się nad jego realizacją. Lody pękły już na początku pierwszego sezonu. Okazało się, że perfekcjonista Chris Carter potrafi przyciągać ludzi... za skromny budżet 1.2 mln dolarów od jednego odcinka. To właśnie jemu, nie agentowi Mulderowi ani Scully, poświęcony jest ten artykuł. Dzięki Carterowi widz serialu staje się jego uczestnikiem, kontemplującym każdy szczegół, bo właśnie na poszlakach opierają się domysły Muldera. W moim odczuciu mało któremu serialowi towarzyszy taka koncentracja - mimo to jednak, widzowie zwykli są krok w tyle za Mulderem i jego fotograficzną pamięcią. Carter jako lider zespołu potrafi na tyle dobrze spiąć wszystkie szczegóły fabuły, muzyki i obrazu, aby otrzymać coś niewyobrażalnie spójnego.

PIOTR LASOŃ

Eфекt, który widzimy na ekranach, jest rezultatem katorżniczej pracy - doprowadzenia każdego odcinka do perfekcji. Choć każda scena przeładowana jest pozornie nic nie znaczącymi symbolami, Carter i jego zespół muszą dbać, by wszystko było do siebie idealnie dopasowane. Od czasu zatwierdzenia Archiwów jako serialu kultowego znalazły się one jednocześnie pod lupą osobników analizujących i delektujących się każdym szczegółem. Na Internecie istnieje nawet cała lista błędów odnalezionych w serialu. Zazwyczaj są one bezpodstawne lub dotyczą faktów specjalistycznych. Przykładowo w odcinku Excelsius Dei rozgrywanym się w domu starców lekarz podaje choremu lek deprenyl, który jak mówi zwiększa poziom acetylocholiny w mózgu. Naprawdę zwiększa on poziom innego neurotransmitera, ale kogo to obchodzi. Z kolei w innym odcinku mała dziewczynka trzyma w ręku lody z trzema galkami, a w następnym ujęciu z innej kamery galki są tylko dwie. Z pokazanego archiwum błędów niewiele jest istotnych. Odnalezienie tak



drobnych szczegółów świadczy jednak o wielkim skupieniu z jakim pokolenie X Files ogląda film. Jedną z większych dyskusji fanów miała na celu ustalenie czy tajne rządowe dane zapisane na zabezpieczonej kasecie DAT dało się jakoś skopiować. Niektórzy proponowali filmowanie danych wprost z ekranu komputera, inni chcieli to zrobić przez jakiś interfejs - Scully miała chyba lepszy pomysł.

Drobne wpadki i dyskusyjne błędy są niczym w porównaniu z utkana z domysłów fabułą Archiwów. Skąd Carter i inni scenarzyści biorą swoje pomysły? Nie muszą w tym celu odwiedzać FBI, gdyż mają własne archiwum niewyjaśnionych i paranormalnych historii. W ekipie filmowej funkcjonuje nawet pracownik w randze doradcy specjalnego. Mary Astadounian posiada w swoim zbiorze literaturę na temat zjawisk paranormalnych, wirusów, mutantów oraz afer rządowych takich jak eksperyment filadelfijski lub incydent w Roswell. Carter często ją odwiedza w celu konfrontacji własnych pomysłów z faktami z pogranicza nauki.

Biuro Chnisa Cartera jest wypełnione po brzegi gadżetami z filmu, posterami, artykułami z prasy - typowy wystrój pracowni alchemika 21 wieku. Na stole stoi tajemnicza papierowa torba zawierająca prezent od jednego ze scenarzystów. Wewnątrz znajduje się słoik z czynnikiem do złudzenia przypominającym narodziłemu kosmitę. Napis na nim brzmi: "Mój Boże, Mulder... To próbuje nam coś powiedzieć". Efekt nie jest zbyt apetyczny więc Carter trzyma obcego w torbie. W tak miłym otoczeniu Carter spotyka się ze swoją ekipą. Zanim zaczną kręcić kolejny odcinek, scenariusz jest poddawany próbie

ogniowej. Każda scena i każdy niuans zostaje postawiony w krzyżowy ogień pytań. Dla Cartera najistotniejsze jest utrzymanie napięcia, zastanawia się więc wspólnie z ekipą, jakie będą reakcje widza. Aby wymazać znajomość tego, co zdarzy się w chwilę, po kluczowym ujęciu musi osiągnąć wysoki stopień transcendencji.

Po obgadaniu ogólnej wizji przychodzi czas na sprawy techniczne - chociaż tego nie widać, każdy odcinek to stos piętrzących się problemów. Powaznym problemem było jak czasowo uścić białego bizona - okazuje się, że prawo stanowi na to nie zezwala, z czego wcześniej nie zdawał sobie sprawy scenarzysta. Drugą kwestią, którą trzeba wcześniej wyjaśnić jest budżet każdego odcinka. Milion dolarów nie jest w warunkach amerykańskich taką wielką kwotą, należy więc działać ostrożnie i zamiary mierzyć możliwościami. Szczególnie kosztowne są efekty specjalne. Carter inteligentnie korzysta z tych pieniędzy - dla niego liczy się jakość i nastrój a nie ilość efektów. Czasem pozwala sobie na chwilę szaleństwa. W odcinku End Game przez grubą lodź przebijają się wieża lodzi podwodnej. W takiej scenarii ma miejsce konfrontacja Muldera z terminatorem obcych. Carter nie liczy się z kosztami i znacznie wówczas przekracza budżet.

Nad efektami czuwa Beck - twórca kluczowych scen z True Lies i Hot Shots. Dziełem jego i Macintosh Powerbook są statki kosmiczne, sekwencje morfingów twarzy shape shifterów... Niektóre sceny wymagają posiadania niezwyklej inwencji. W odcinku Duane Barry obcy borują bohaterowi zęby. Wierzyć lub nie, ale stworzenie mgielki unoszącej się z ust uszkodzowanego wymagało zastosowania skomplikowanych zabiegów technicznych. Praktycznie każdy członek zespołu Chnisa Cartera musi we własnym zakresie pokonywać bariery pojawiające się na drodze do zrealizowania filmu. Dave Gauthier na przykład zbudował ogromną makietę statku kosmicznego, tak dużą, że musiała być ona dźwigana przez dwustutonowy dźwig. Satisfakcja jaka z tego płynie - jak twierdzą ludzie z ekipy - rekompensuje wypalone płyty kory mózgowej. Taki Lindala musiał przestawić się na 30 godzinny dzień, aby zrealizować na czas efekt poruszającego się pod skórą człowieka obrzydliwego robaka (w odcinku Ice). Po dziecięciu dmich harówki i diablin śnie przyznał, że było warto. Niekiedy ekipa powiększa się o prawdziwych profesjonalistów w swoim fachu. Wszyscy pamiętamy zakreślony klimat



cyrku dziwołogów, gdy Mulder i Scully odnalazł zabójcę w mutancie symbiotycznie skopionym ze swoim ludzkim bratem bliźniakiem. To był prawdziwy cyrk i prawdziwi ludzie-eksponaty. Ponoć ów znamienity fakir był zdziwiony, gdy Scully polknęła żywego karalucha - stało się to późniejszą legendą samą w sobie.

Dużo można by było jeszcze mówić na temat kulisów powstawania filmu. Doskonały efekt jaki otrzymujemy na ekranie nie jest przypadkowy. To po prostu wynik znakomitej współpracy zespołu oraz natchnienia, który niewątpliwie obdarzony jest Chris Carter. Jednym z jego nieustających dylematów jest motyw potencjalnego związku erotycznego między parą bohaterów. Carter twierdzi, że wprowadzenie go do filmu zrupnowałoby fabułę. Sądzi on, że istniejące napięcie i bogata wyobraźnia widza wystarczą, by jeszcze bardziej wzmocnić magnetyzm serialu. Kto wie, co będzie jednak w przyszłości? Duchowni i Anderson prezentują dość podobne poglądy. Czy możemy więc oczekiwać czegoś więcej ponad subtelne sceny więzi między Mulderem i Scully. Rozsądek każe myśleć, że owszem, nawet jeśli Carter podczas konferencji prasowej deklaruje, że stanie się to dopiero wtedy, gdy "piekło wystygnie". Być może coś się wyjaśni w czwartym sezonie, a może dopiero w mającej powstać grze komputerowej.

Na koniec nowinka! Wytwórnia filmowa Fox wprowadziła na ekrany telewizorów następcę Archiwów X. Serial nosi tytuł VR.5 i jest "neopsychodelicznym" dramatem rozgrywanym się po części w wirtualnym świecie. Zbadano o nastroj konspiracji obecny w Archiwach oraz wzmocniono poczucie niepewności i zagrożenia. Podobno (w co nie chce mi się wierzyć) ma on być bardziej klimatyczny niż Twin Peaks. Producent filmu twierdzi, że jest on o podświadomości, że jest jak sen, z którego budzisz się z pytaniem: "Co to u licha było?". Żeby zamocnić sprawę, powiem tylko co dzieje się w odcinku pilotażowym. Główna bohaterka podczas surfowania po Internecie wtapia się do potężnej, nowej formy wirtualnej rzeczywistości, która pozwala jej później logować się do podświadomości innych ludzi. Jeśli to prawda, to mówią, że jest to Alicja w krainie Twin Peaks napisana przez Williama Gibsona, bo ja w to wchodzę (nie zapominając nożyście o korzeniach).

Richard Garriot on-line

Bunt w Britanii. Gracze zabijają graczy. Żył mało potworów i problemy z nudą. Takie tam: "nie-do-zrobienia". A jednak w przeciągu zaledwie kilku miesięcy od swego zaistnienia Ultima Online stała się prawdziwym domem dla wielu tysięcy żądnych przygód graczy. To było kilka długich miesięcy dla ich króla. Oto Richard Garriott. Jego Wysokość Lord British. W tym wywiadzie - przeprowadzonym dla naszego magazynu - wspomni o swych problemach z poddanymi, a także zdradzi część swych planów na przyszłość.

BRENDA GARNEAU

CD-ACTION: Richard, wiele z pytań jakie chciałabym ci zadać, to rzeczy, które chcą wiedzieć gracze. Jako, że sama jestem po tej samej co ty stronie wydawniczej barykady, potrafię zrozumieć trudności, jakie nieodłącznie towarzyszą każdej próbie stworzenia czegoś ogromnego, ale nie wiem, czy gracze też nie chcieliby dowiedzieć się właśnie tego. Czy zgodzisz się więc, byśmy wspomnieli także o problemach?

Richard Garriott (RG): Tak, cokolwiek miałoby to oznaczać. To może być nawet interesujące.

CD-ACTION: Zatem - wygląda na to, że nie wszystko układa się pomyślnie w 'onlinowym' wirtualnym świecie. Istotnym, choć dość komicznym dowodem na to, jest fakt, że w tym pierwszym wirtualnym świecie miałeś swój pierwszy wirtualny bunt - tłum postaci zebranych w twoim zamku pijanych i nagich...

RG: [Śmiech] Wiesz, ciekawe, że wszyscy o tym wiedzą. Mam nadzieję jednak, że prasa nie traktuje tego zupełnie poważnie. Podobnie zresztą jak gracze, którzy to zrobili. Zaś sam fakt wystąpienia wirtualnego buntu w wirtualnym świecie jest dobry. Doszło bowiem do niego w sześć tygodni od zaistnienia Ultimy. Te sześć tygodni jest bardzo ważne, gdyż ludziom zaoferowano jedynie 30 dni darmowej gry. Czyli - ci buntujący się byli zarazem tymi, którzy zadeklarowali chęć dalszej gry. To ludzie którzy mają coś do powiedzenia, gdyż zaptalili, by móc kontynuować grę. A zrobili to - po prostu - bardzo głośno. Nie ma się czemu dziwić, zgromadziliśmy wszelakie typy ludzi w tym jednym, tym samym

wirtualnym świecie, a przecież każdy z nich ma własny styl, swój własny sposób na grę. W Ultimie Online staramy się zapewnić zróżnicowanie sposobów grania i - zupełnie jak w realnym życiu - próbujemy ustanawiać prawa, które nie ograniczają wolności ludzi, ale chronią jednych ludzi przed innymi. Właśnie zabijanie się graczy nawzajem jest jednym z największych problemów gry. To jest tak, jak w całym spektrum innych gier multiplayer. I co z tym zrobić? Zmiana w grze, by zlikwidować ten problem byłaby bardzo prosta - wystarczyłoby wyłączyć zdolność postaci do atakowania innych graczy. To naprawdę mała zmiana kodu - dosłownie jednego bitu spośród milionów tysięcy składających się na grę. Jednak to mogłoby zbyt dramatycznie zmniejszyć całość doświadczeń płynących z gry. A z drugiej strony są ludzie, których wypowiedzi wymownie świadczą o tym, że jest to zle: "Człowieku, jestem młodą postacią. Dopiero co zacząłem. Byłoby miło "wgrać się" zanim przyjdzie ktoś, kto mnie stąd wywali." Jak widzisz - niezwykle trudno jest znaleźć złoty środek pomiędzy maksymalną liczbą doświadczenia, a zarazem zapewnieniem wiarygodnego bezpieczeństwa początkującym. Dlatego też przede wszystkim będziemy starać się uczyć ludzi, jak grać.

CD-ACTION: Uczyć? Jak to rozumiesz?

RG: Przykładowo, często napotykamy ludzi, którzy zaczynają grę, wprost z miasta udają się do lochów i tam dają się zabić. Tak właśnie wygląda ich życie z perspektywy twórcy. Dlatego też, co jest ważne również dla nas, musimy uświadamić graczy, że jeśli tylko pojawi się na 'złych ziemiach', musi liczyć się z tym, że będzie atakowany. Wskazówka: nie idź tam, dopóki nie będziesz gotowy, by tam żyć. Naszą rolą jednak nie jest zapobieganie zmasakrowaniu ludzi, którzy weszli na 'złe ziemie'. Jest nią poinformować gracza, co może się zdarzyć. Dlatego też dodajemy różne rzeczy. Jedną z nich jest wiadomość, jaka pojawia się w momencie gdy odwiedzasz lub opuszczasz chroniony obszar miejski. Brzmi ona, "Znalazłeś się na obszarze chronionym przez straż Lorda Britisha" lub "Opuszczasz obszar znajdujący się pod opieką straży Lorda Britisha". A jednak zdarzają się przypadki takich ludzi, jak ci, którzy zasilił ten słynny "pijano-nagi" bunt. Sam bowiem twórca tego zgromadzenia przybył, by powiedzieć, jak bardzo drażni go fakt, że dodajemy różne rzeczy, jeszcze przed usunięciem wszystkich 'bugów'. Obok nich jednak, w tym samym pomieszczeniu, w tym samym zebraniu

była duża grupa ludzi wrzeszczących coś dokładnie przeciwnego. Krzyczeli oni, "Chodzą plotki o nowej rzeczy od pogody. Słyszeliśmy o nowych sposobach walki. Słyszeliśmy o tym wszystkim. Gdzie to jest? Gdzie jest wszystko, co obiecaliście? Gdzie są te wszystkie dodatki." Na tym samym zgromadzeniu! Zresztą kiedykolwiek tyko coś zostaje ogłoszone, zbierają się tłumy ciekawych. A jeśli idzie o "to zebranie": nie wystąpiłem na nim jako Lord British, ponieważ nie chciałem powiększać liczby tłumów, ale byłem tam. Za nic nie opuściłbym tak zabawnego wydarzenia. Zresztą - oni zebrali się na zewnątrz. To my posłaliśmy Blackthorn'a, by krzycząc "Chaos rządzi! Chaos rządzi!" potwierdzał na oścież bramy mojego zamku. Dlatego też zebrani mogli zrobić sobie party w sali tronowej. Uczyniliśmy to, by rozbawić i zarazem dać nowe doświadczenia wszystkim tu zebranym graczom.

CD-ACTION: Od czasu protestu, Richard, jakie rzeczy zmieniście bądź dodaliście do świata gry? Innymi słowy: czy miał on jakieś skutki?

RG: Jednym z głównych problemów zbudowanych jest to, że istnieje wiele kwestii, których Origin nie objął. Jakoby również nie słuchamy komentarzy graczy i działamy niejako ponad nimi. Twierdzenie, że działamy wbrew ludziom jest kompletnie błędne. Zgadzam się natomiast z tym, że jest całe mnóstwo takich nie ujętych kwestii. W rzeczywistości jednak niemal codziennie coś poprawiamy, każdy zaś zrobiony przez nas 'update' jest posyłany na nasz serwer. Zresztą my notujemy, co już zrobiliśmy, a nad czym powinniśmy ciągle pracować. Te najbardziej skomplikowane kwestie to ekonomia i szeroko ujęta ekologia, co oznacza również bezpieczeństwo podróży graczy, którzy to gracze równocześnie poprzez zabijanie potworów wpływają na delikatną równowagę w tej materii. Powód, dla którego to wszystko jest tak skomplikowane, jest bardzo prosty - podobnie dzieje się w realnym świecie. Podobnie - jakiegokolwiek systemu praw nie zbudujesz, zawsze znajdzie się ktoś, kto wymyśli, jak je wykorzystać. Ludzie tak czyniący żyją zgodnie z literą prawa, ale łamią jego ducha. Tak jest w realnym świecie, ale - co więcej: to się sprawdza również w świecie wirtualnym. Co



zaś za tym idzie: za każdym razem, gdy wprowadzamy rzecz nową lub poprawiamy 'buga' nieuchronnie ktoś znajdzie sposób, by to wykorzystać. Przykładowo: dowiedzieliśmy się, w jaki sposób niektórzy ludzie stali się bardzo zamożni. Otóż powtarzali oni prosty schemat: w lesie ścinał drzewa i przerabiali je na rozmaite przedmioty typu skrzynie i kufty. Następnie wwozili je do miasta, z powrotem rozszczępiali je na surowe drewniane deski i tak zdobyte drewno sprzedawali. W tym przypadku istotna jest znajomość detali działania systemu ekonomicznego Britanii. My bowiem z góry ustaliliśmy, jaki dochód może być osiągnięty z lasów. Toteż kiedy odkryliśmy ten sposób, powiedzieliśmy: "Oho - co jak co, ale tę lukę w systemie musimy załatać". Zrobiliśmy to a następnie pomyśleliśmy o ludziach, którzy w ten sposób działali i wyobrażali sobie, że naprawdę zasłużyli na te pieniądze. Oni bowiem - mimo wszystko - działali zgodnie z prawem. To przypomina dawny przemysł paliwowy czy monopolistów. Oczywiście możesz natworzyć praw, które zniszczą monopol, ale tak naprawdę nie możesz odebrać ludziom pieniędzy, które zarobili. Zresztą - to jest jedynie sposób, by jaki naprawiamy rzeczy niewłaściwe. Niestety znacznie trudniejszą kwestią jest taki sposób poprawiania, by znalazł on aprobatę ludzi. Czasami też chcąc poprawić jednego 'buga', nieświadomie tworzymy innego. Tak było chociażby w przypadku "wskanika renomy". Ludzie znaleźli sposób, by móc ograbić innych i nie być 'niehonorowym'. My natomiast od początku chcieliśmy, by tak było. Kiedy



zaś wypuściliśmy 'update' utrudniając stawianie się osobą 'karygodną' bez stawiania się sławnym, odkryliśmy, że ludzie znaleźli sposób, by "odwracać" swój wskaźnik popularności. I to nawet mimo tego, że 'update' ten był przetestowany w naszym scenariuszu testowym przez 250 osób, czyli liczbę zwykle nominalną. Poprzez usunięcie jednego problemu - mimo drobniagowych testów - wprowadziliśmy inny, obecnie nierozwiązywalny do czasu dokładnego przesłuchania podejrzanej osoby. Niestety nie znamy też sposobu, by wiedzieć, kogo na tę "audiencję" zapraszać. Z tego wynika również inny problem. Istnieją ludzie, którzy wcześniej byli dobrzy bądź źli, a którzy nagle ujawniają się jako swoje charakterologiczne przeciwieństwo! Tak więc 'mistrzowie gry' mają zabawę z szukaniem i ręcznym naprawianiem 'buga' dopóki nie zostanie on wykorzeniony. Nasuwa się również jeszcze jeden problem. Otóż ludzie zaczynają wskazywać błędy tam, gdzie ich nie ma. Dla przykładu: w chwili gdy rozpoczęło się "przekręcanie" wskaźnika popularności ludzie zaczęli się słusznie na to uskarżać. My nie poprawiliśmy istoty problemu, ale zaczęliśmy "prostować" jego skutki u poszczególnych osób, które uznaliśmy za dotknięte skutkami 'buga'. Grający szybko pojęli fakt, że jeżeli skłamią i powiedzą, że zostali "zarażeni", to 'mistrz gry' może odwrócić ich negatywną sławę na pozytywną. Ot, chociażby wtedy, gdy naprawdę byli przykładowo: tchórzliwi. To pozwalało im na start niejako "od nowa", z czystym kontem. Ostatecznie, kiedy tylko zorientowaliśmy się, że ludzie oszukują i uzyskują przewagę z faktu, że my próbujemy być dobrzy i pomagać ludziom przy błędnych zachowaniach systemu, zaprzestaliśmy ręcznego poprawiania. To ciekawy problem do rozwiązania. My staraliśmy się, tak szybko jak to tylko możliwe, zmieniać i poprawiać luki, jakie odnajdują ludzie. Sądzę, że to będzie - dokładnie - "nigdy-nie-kończący-się-problem". Każdą nową rzecz, jaką wprowadzimy do gry, ktoś będzie umiał wykorzystać. Myślę, że jeśli ludzie będą chcieli decydować, czy chcą, czy też nie chcą być częścią żyjącego, oddychającego świata z równie żyjącym, oddychającym systemem prawa - te prawa będą się zmieniać wiecznie. Jeżeli jednak nie będziemy chcieli zmieniać praw, nie będziemy móc wprowadzać nowych rzeczy.

CD-ACTION: Niektórzy mogą sądzić, że jest to taka niekończąca się wersja beta i nie chcąc za nią zapłacić.

RG: Jednak, jak wiesz, to jest prawdziwa gra. Jeżeli ludzie nie chcą być częścią żyjącego, oddychającego świata, gdzie stale pojawiają się nowe rzeczy, które tworzą 'bugi', które my próbujemy usuwać, a oni w wyniku tego mogą stracić część punktów czy pieniędzy, ale w którym będą stale

pojawiać się nowe dodatki i wiele nowych sposobów zabawy... jeżeli nie tego typu doświadczeń szukasz, to Ultima Online nie jest odpowiednia dla ciebie. Nie jesteśmy w stanie zrobić gry, jakiej wszyscy by sobie życzyli. Nie jest możliwe stworzenie żywego, oddychającego świata, który byłby tak bezpieczny, jak żyją sobie jedni, tak niebezpieczny jak lubią inni, tak stały ekonomicznie jak tego chcą kolejni lub właśnie pełen luk, jak domagają się jeszcze inni. To niemożliwe. Wcześniej zresztą powiedzieliśmy sobie: "No cóż, Ultima Online stanowi zupełnie nowy typ gier. Coś takiego, co nie istniało jeszcze na rynku." Dlatego też nie wzięliśmy za bardzo, jakie problemy przyjdzie nam rozwiązywać jako pierwsze, tak jak gracze nie wiedzą dokładnie jakie priorytety postawić swojej grze. Ale stworzyliśmy ten w pełni żyjący, oddychający świat zwany Ultimą Online. I wygląda na to, że jest miejsce nacechowane nieodpartym magnetyzmem: wielu graczy chce w nim żyć, jest to również najszybciej sprzedająca się gra w historii Electronic Arts i wreszcie - co jest zdecydowanie najważniejsze - że ogromna większość ludzi, którzy podpisali umowy, podpisała je na znaczne ilości czasu gry. Przekroczyliśmy już 30-dniową granicę a jednym z pierwszych nasuwających się pytań było oczywiście: jak wielu ludzi zdecyduje się pozostać, a jak wielu powie: "Och, jestem tym zmęczony. Poszukam czegoś innego." Pozostała zdecydowana większość, czego naprawdę nie oczekiwaliśmy. Nawet długo przed terminem wydania, spodziewaliśmy się mieć, jak my to nazywamy "młyn", gdzie będziemy wprawdzie zyskiwać nowych graczy, ale również zarazem tracić starych. Tymczasem mamy bardzo niewielki młyn. Większość ludzi podpisuje umowy długoterminowe.

CD-ACTION: W czym tkwi haczyk utrzymujący ludzi przy jednej grze przez długie miesiące?

RG: To naprawdę interesująca kwestia. To jeden z powodów, dla których poświęciliśmy konieczność dodawania wciąż nowych rzeczy, nawet mimo tego, że często tworzą one 'bugi'. Ultima Online jest całkiem odmienna od innych gier. Kiedy ja gram w większość gier, gram w nie od 10-ciu do 40-tu godzin, dopóki nie pojmę ich istoty, nie poznam postaci, nie zobaczą tego, co jest do zobaczenia. Rzadko zdarza się, bym aktualnie kończył gry. Właściwie to w ogóle niewiele gier w swoim życiu ukończyłem. Sądzę, że kluczem do tego, że Ultima stale jest nęcącym miejscem, jest zapewnienie świadomości wszystkim grającym, że świat ten ciągle się zmienia poprzez dodawanie do niego coraz to nowych rzeczy. Sądzę, że gdybyśmy zaprzestali dodawania wciąż nowych rzeczy, ludzie mogliby popaść w schematy prowadzące do stagnacji. Dlatego musimy dodawać kolejne 'questy',

kolejne drobniagzi i kolejne postacie, by uczestniczyli w życiu graczy w ciągu najbliższego roku. I będziemy robić to dopóty, dopóki nie będziemy mieć kolejnego w pełni gotowego świata.

CD-ACTION: Czy nie uważasz zatem, że stałeś się ofiarą własnego sukcesu? A te wszystkie "lagi", opóźnienia, niedobór potworów, gracze zabijający graczy. Czy nie jest to skutkiem zbyt wielkiej ilości graczy w stosunku do powierzchni świata?

RG: Cóż, biorąc pod uwagę niemożność zrobienia sobie wakacji, na pewno jesteśmy ofiarą własnego sukcesu. A rzeczy, które wymieniałś. Nie, naprawdę nie sądzę, by winę za nie ponosiła zbyt duża ilość graczy. Ot chociażby przykładowo problem 'lagów'. Początkowo, jeszcze przed wypuszczeniem gry, w czasie beta testów lagi rzeczywiście były "tworzone" przez grę. Naszym celem było mieć zarazem od 2000 do 3000 ludzi w grze. Jednak, kiedy uzyskaliśmy 500 procesor aktualnego serwera został przeciążony i wyłączył się. Czas uzyskania pakietu informacji samej gry był przydługi. Jednak właśnie po to są beta testy i w momencie wypuszczania gry ten problem już nie istniał. A lagi, o których mówią ludzie. Cóż wielu nie widzi tego, ale w większości przypadków lagi powstające w grze nie są spowodowane, z jednym czy dwoma niewielkimi wyjątkami, przez grę. To wina Internetu. Ścisłej, są dwa centra Internetowe w Stanach Zjednoczonych, jedno na wschodnim, drugie na zachodnim wybrzeżu. Praktycznie całość przekazów komunikacyjnych idzie przez jeden z tych dwóch ośrodków. Ciekawe że akurat w tygodniu następującym po wypuszczeniu Ultimy Online wschodni zaczął miewać istotne problemy z transferem. To nie zdarzało się często, ale na nieszczęście całość naszych przekazów na Stany Zjednoczone idzie właśnie przez ten na wschodnim wybrzeżu. Główny przekazywał padł po kolejnym tygodniu, co spowodowało, że cały wschód internetowy był dramatycznie osłabiony. W trzecim tygodniu dołożyli oni nowy przekazywał. Jednak nie działał on prawidłowo przez kolejne trzy tygodnie. Dlatego też przez tydzień lub dwa, gra na wschodnim wybrzeżu wyglądała jakby wymagała poważnego 'back-upu'. To jednak nie miało z nią związku. Jedynym przypadkiem, w którym lag daje się zauważyć z winy gry, zdarza się wówczas, gdy ludzie robią coś w stylu tego "posiedzenia", buntu w moim zamku. Kiedy setki ludzi fizycznie znajdują się w tej samej przestrzeni, kiedy może zobaczyć innych na ekranie, zdarza się to, co my nazywamy "lagiem wywołanym przez graczy". Gracze lagują innych graczy, co sprawia, że wszyscy przebywający w tym samym rejonie odczuwają skutki. Jednak dopóki gracze nie robią czegoś takiego... obecnie w grach możemy obserwować wszelkie rozpiętości gdziekolwiek by one nie były

i gra nie laguje się, oczywiście z wyjątkiem tych rzadkich przypadków, gdy ludzie decydują się celowo zrobić coś równie zwirowanego jak to posiedzenie. Czyli, jedna z rzeczy, na które narzekają, została stworzona przez nich.

CD-ACTION: Jeżeli Net jest tak nierzetelny jak mówisz, jeżeli przekazy się wyłączają to czy tak złożona gra jak Ultima Online może być w pełni użytkowana?

RG: Cóż, oczywiście kiedy zaczynaliśmy tę grę, sądziliśmy, że wiemy co nieco o Internecie. Szybko jednak musieliśmy nauczyć się znacznie więcej! Przykładowo, nie wiem jak ty rozumiesz Internet, ale w nim ma miejsce i publiczna i prywatna wymiana informacji. Niby nikt nie posiada Internetu na własność, ale ludzie posiadają duże jego części, na przykład AT&T czy Sprint. Oni posiadają te wielkie kanały łączności biegnące przez kraj. Każdy, kto aktualnie surfuje w Internecie, wie, że jest związany z kimś, kto jest związany jeszcze z kimś innym. Wysyłasz pakiet, który dość przypadkowo krąży dopóki nie osiągnie swego celu. Jak na razie zaś Ultima jest publiczna. Dlatego też nasze przekazy mają ten sam priorytet, co przekazy innych ludzi. Oczywiście jest jeszcze rozwiązanie bardziej kosztowne, mianowicie dostęp prywatny i właśnie to chcemy osiągnąć w ostateczności. Dostępny jest on wówczas, gdy zawierasz osobny indywidualny kontrakt. Mówi się "My chcemy pierwszeństwa. Chcemy mieć zagwarantowane pierwszeństwo-obsługi-linii dla naszych przekazów". To oznacza oczywiście, że nie jesteś więcej poddany problemom, jakie zdarzają się w Internecie, gdyż obejmujesz priorytet nad wszystkim innym. To jest bardziej złożony i bardziej kosztowny schemat do ustalenia, ale przewyższa większość rzeczy, jakie ludzie widzą w Internecie.

CD-ACTION: Jak wyglądają twoje plany dotyczące zakładania serwerów w Europie?

RG: Przede wszystkim muszę przyznać, że ogólna liczba graczy, przy czym chodzi mi także o naszych zamorskich graczy, przekroczyła nasze oczekiwania. To odnosi się szczególnie do Europy i Japonii. Oczywiście kiedy mówię Japonia, mam na myśli cały Daleki Wschód. Obecnie grających w Ultimę Online można spotkać w każdej strefie czasowej, w każdym punkcie planety. No i właśnie, jest problem konieczności zakładania serwerów zarówno w Europie jak i na Dalekim Wschodzie. Sądzę jednak, że pierwszy w kolejności będzie Daleki Wschód. Jest większy pod wieloma względami i jest lepiej "połączony" niż Europa. Dlatego też pójdzie on na pierwszy ogień. Europa będzie kolejna.

tlumaczył Jacek Smoliński

Reah

Gdy do naszej redakcji po raz kolejny dotarły prześliczne "obrazki" z gry REAH, zapadła ostateczna decyzja o przeprowadzeniu wywiadu z twórcami tej gry. Wszystko bowiem przemawia za tym, że dzięki REAH, śmiało będziemy mogli spojrzeć zachodnim kolegom w twarz. REAH, to gra, która została napisana bez kompleksów i z rozmachem nie spotykanym do tej pory na polskim rynku. Docenili to zagraniczni "łowcy" programów i już teraz wiadomo, że premiera w Polsce połączona będzie ze światową. Gra zrodziła się w Laboratorium Komputerowym Avalon z Rzeszowa, firmy znanej na naszym rynku między innymi z produktu o wdzięcznej nazwie Robbo (tza w oku się kręcił). Jednak REAH to coś zupełnie innego...

ROBERT ZATORSKI

Robert Zatorski (CD-Action): - Jak liczny zespół brał udział w pracach nad grą?

Tomasz Pazdan (LK Avalon): - Trzon zespołu tworzyło 10 osób: 4 grafików, 2 programistów, muzyk, specjalista od technik specjalnych i 2 producentów. Ponadto w trakcie prac często korzystaliśmy z usług wielu innych osób, między innymi: aktorów, charakteryzatorów, obsługi studia wideo itp. W sumie przewinęło się dziesiątki osób.

CD-Action: - Czy ludzie zaangażowani w tę produkcję brali już wcześniej udział w podobnych przedsięwzięciach, jeżeli tak to jakich?

LK Avalon: - Cały zespół ma za sobą ogromne doświadczenie w dziedzinie tworzenia gier komputerowych. Są to

artefakt nieznanego pochodzenia, zwany Portalem. Przenosił on ludzi w pewne miejsce na tej samej planecie, ale jakby umieszczone w innym, alternatywnym wymiarze, gdyż nie odpowiadało ono całkowicie spodziewanej rzeczywistości. Niestety dla potencjalnych badaczy, którzy chcieliby posyłać do nowego wymiaru urzędnika zamiast ludzi, istniał pewien problem: po przejściu przez Portal przestawała działać nowoczesna technika i jedynie naocznymi świadkami mogli badać to miejsce. Dlatego też postanowiono utworzyć tam kolonię i zaludnić ją ochotnikami gotowymi cofnąć się cywilizacyjnie o całe stulecie. Dzięki ich żmudnej pracy, przez Portal docierały ręcznie spisane raporty i ręcznie malowane rysunki. Wszystko to działo się za zasłoną wojskowej tajemnicy, do chwili, w której dowództwo zdecydowało się ją ujawnić bohaterowi gry. Jego pierwsza wyprawa do kolonii badawczej przybiera nieoczekiwany obrót...

To zarys legendy, jak zwykle w takich wypadkach, nieco tajemniczy, ale zapewniam, że

wszystko wyjaśni się zaraz po rozpoczęciu gry.

CD-Action: - Na co możemy liczyć w waszej grze?

LK Avalon: - Jeśli chodzi o charakter gry, to zadaniem autorów było dostarczenie takiej gry przygodowej, która jest bardziej zorientowana na rozwiązywanie



zagadek, a nie na ich wyszukiwanie. Zagadek jest mnóstwo i o bardzo różnych stopniach trudności. W grze mamy dużą swobodę poruszania się. Możemy płynnie przemieszczać się pomiędzy setkami lokacji, a w każdej z nich obracać się o pełne 360 stopni.

CD-Action: - Co zainspirowało twórców do stworzenia tej gry?

LK Avalon: - Po prostu chęć zrobienia naprawdę dobrej gry, na światowym poziomie, która odniesie sukces komercyjny za granicą. Ta gra z założenia była robiona z myślą o rynkach zagranicznych, bowiem nawet bardzo duża sprzedaż w Polsce nie zwróci kosztów produkcji. Głównie dlatego cena gry na Polsce mogła zostać ustalona na bardzo umiarkowanym, jak na jej objętość (6 płyt CD) poziomie. Wynosić będzie tylko 159 zł. Po prostu gra musi "zarobić" za granicą. Mając spore doświadczenie z poprzednio realizowanych projektów, wiedzieliśmy co i jak robić, aby uzyskać oczekiwany efekt w postaci gry, która przyniesie nam zarówno satysfakcję, jak i uczyni całe ogromne przedsięwzięcie opłacalnym.

CD-Action: - Kto napisał muzykę do REAH?

LK Avalon: - Oprawa muzyczna została stworzona przez zespoły znane z polskiej sceny techno: Fading Colours, Mesmerisa, Gagarin 108. Muzyka jest bardzo klimatyczna i świetnie ilustruje akcję. Ścieżka dźwiękowa gry zostanie

niezależnie wydana na płycie kompaktowej. Termin premiery zbiegnie się z datą wydania gry, czyli 1 kwietnia br. Jako ciekawostkę mogę podać fakt, że płytę z muzyką będzie promował teledysk, w którym wykorzystane są fragmenty grafiki z gry.

CD-Action: - Jakiego sprzętu używali programiści do pracy nad grą?

LK Avalon: - Gra powstawała całkowicie na komputerach PC. Przykładowe stanowisko pracy grafika to P166 wyposażone w 128 MB RAM. Do renderowania służyły dwa Pentium Pro 200 z 256 MB RAM. Część sprzętu dostarczyła firma TCH.

CD-Action: - Jak długo trwały prace nad REAH?

LK Avalon: - Prace rozpoczęliśmy we wrześniu 1996 roku, a zakończyliśmy w lutym 1998, a więc realizacja projektu trwała 18 miesięcy. Jako porównanie przypomnę czas tworzenia Riven'a - 4 lata.

CD-Action: - Kiedy czytelnicy CD-Action będą mogli kupić grę?

LK Avalon: - Zarówno termin premiery polskiej jak i światowej jest ten sam: 1 kwietnia 1998 r. (i to nie jest bynajmniej żart, na Prima Aprilis). Nieco później wydana zostanie wersja na płycie DVD. Oprócz polskiej wersji językowej powstało 6 innych, co pozwala sprzedawać REAH praktycznie w każdym zakątku świata.

CD-Action: - Ile kosztowała produkcja?

LK Avalon: - Dokładnych danych nie mogę podać, ale budżet przekroczył znacznie 100.000 USD.

CD-Action: - Co jak widać opłaciło się! Dziękuję za rozmowę.

LK Avalon: - Dziękujemy i pozdrawiamy wszystkich czytelników CD-Action!



zawodowcy zajmujący się tym od lat. Dla przykładu podam tylko kilka tytułów gier, przy tworzeniu których uczestniczyli członkowie ekipy realizującej Reah. Były to między innymi: Soltys, Electro Body, Robbo, Sfinx, AD 2044, Fire Fight.

CD-Action: - Na czym polega gra REAH, jaka jest jej legenda.

LK Avalon: - Świat w grze oglądamy oczami głównego bohatera - dziennikarza. Na jednej z nie zamieszkałych planet odkryto dziwny



Szalałeś przy konsolach do gry? spróbuj tego z EXTREME (słowa odjazd będziesz używał ostrożniej...). Do pierwszych 1999 EXTREME'ów EXTREME-alnie kultowa gra strategiczna: niespotykane opcje, sztuczna inteligencja

SZYBKIE WPROWADZENIE...
www.extreme.pl

EXTREME

Uwaga!
Obiekt pod
ochroną
EXTREME-alnie
zINTERNETowanej
grupy!

EXTREME-alnie
skonfigurowana
strefa mocnego
wrażenia
dostępna za
porozumieniem
stron.
Wejdz w układ!



Jesteś starym wyjadaczem 3D ale nie wiedziałeś o świecie EXTREME. Nic dziwnego - ten EXTREME-alny komputer stworzyliśmy dopiero teraz. Jest jak EXTREME-alna skrzynka kontaktowa z wyrafinowanym, multi-światem, EXTREME-alnie fotorealistyczna grafika uaktywnia zmysły i wciąga w EXTREME-alnie animowaną rzeczywistość. EXTREME-alny dźwięk i rendering w EXTREME-alnie rzeczywistym czasie aktywizuje EXTREME-alne wrażenia. EXTREME-alne teksturowanie zabezpiecza trójwymiarowe działanie komputerowych maniaków. EXTREME to multimedialne imperium zmysłów gwarantujące EXTREME-alnie scaloną ekstazę.

extreme FURY

- Procesor: Pentium® II 300 MHz
- Płyta główna: Intel LX 440
- RAM: 64 MB SD RAM
- Grafika: SVGA 4 MB 3D DVD
- HDD: 3,1 GB UDMA
- CD ROM: x32 wykonany w nowej technologii lub DVD ROM
- Karta dźwiękowa: z Wavetable
- Akcelerator grafiki: Voo Doo 3 Dfx
- Inne: mysz Microsoft, klawiatura Win 95, obudowa ATX, 5 płyt CD z atrakcyjnymi programami
- Opcjonalnie: monitor cyfrowy 15"/17" głośniki z Subwooferem Surround

Theme Hospital

Bullfrog/EA
PC

MR. M

Budowanie pomieszczeń

Biuropce recepcjonistki musi znajdować się blisko drzwi. W levelach późniejszych warto zadbać o dwa biurka, w przeciwnym razie skazani będziemy na dłuugie kolejki pacjentów.

GP's Office jest podstawowym pomieszczeniem. Tutaj udają się wszyscy pacjenci, którzy trafiili do naszego szpitala, wracają ci, których nie możemy wyleczyć. Na początek wystarczą 2 - 3 GP's Office, ale warto zostawić miejsce na kolejne (czasami potrzeba nawet 8).

Pozostałe gabinety nie są zazwyczaj tak obiegane jak GP's Office, dlatego wystarczy wznosić po jednym. Jednak cały czas należy obserwować kolejki

pacjentów: jeżeli "ogonek" przekracza 10 osób, koniecznie trzeba dobudować drugi gabinet. Podobnie jest ze skanerem (Scanner), który szybko się niszczy, a badania w nim trwają dosyć długo, dlatego najlepiej mieć dwa takie aparaty i kontrolować stan każdego z nich. Jeżeli spadnie do zera, urządzenie ulega zniszczeniu. Co gorsza, nieużytecznego pomieszczenia z zepsutym skanerem nie można zlikwidować!

Bardzo ważny jest Staff Room. To tutaj przychodzą wszyscy nasi zmęczeni pracownicy. Należy zadbać o dużą przestrzeń, telewizor, bilard, grę komputerową i sofę. Wszystkie te przedmioty przyspieszają relaks naszego personelu.

Training Room jest podstawowym pomieszczeniem na wyższych etapach. To tutaj właśnie konsultant uczy swoich kolegów fachu medycznego. Jedną radą: jeżeli konsultant będzie psychiatrą czy np. chirurgiem, jego

uczniowie również posiadają te same kwalifikacje! Dlaczego oplaca się w to inwestować? Ponieważ do "przyuczenia" zatrudniamy lekarzy typu JUNIOR, a jak wiadomo, ktoś niedoświadczony nie żąda wysokiej pensji.

Równie ważnym pomieszczeniem jest Research Department. Lekarze o kwalifikacji "research" odkrywają nowe lekarstwa i gabinety czy ulepszają już istniejące. RD musi być obszerny i zawierać minimum dwa biurka (+ dwóch doktorków).

Nasz personel

Przy zatrudnianiu nowych osób należy zwracać uwagę na kilka czynników. Po pierwsze: list z krótkim opisem charakteru, który pozwoli nam ocenić kwalifikacje przyszedłego pracownika. Po

trzeci w Research Department. Poza tym wszyscy mogą przebywać w innych pomieszczeniach, w których wymagany jest lekarz (np. Scanner, X-Ray, GP's i inne).

Handyman - czyli ludzie od "brudnej roboty". Sprzątają, podlewają roślinki i naprawiają sprzęt. Po kliknięciu na takiego osobnika możemy zwiększyć efektywność jego pracy w danym dziale (np. zajmowanie się tylko sprzątaniem). Przeglądu maszyn w szpitalu należy dokonywać co kilka miesięcy i wzywać Handymana do naprawy.

Koniecznie należy sprawdzać poczynania naszych pracowników, może ktoś się "objija" lub jest potrzebny w innym gabinecie!

Pieniądże - czyli co robić, by wygrać.

Zazwyczaj w początkowej fazie rozbudowy szpitala będziemy narzekać na brak gotówki. Klikamy wówczas na symbolu dolara (obok stanu naszego konta) i bierzemy pożyczkę. Należy rozważyć, czy do końca roku będziemy w stanie spłacić chociaż część kredytu. Jeżeli 31 grudnia będziemy mieć zbyt dużo długów, to stracimy posadę zarządcy szpitala. Istnieje nieco niefleganckie rozwiązanie, ale

nieraz może uratować nas przed rozpoczęciem gry od początku. Mianowicie, zapisujemy stan gry gdzieś w okolicach początku grudnia i czekamy spokojnie na przebieg wydarzeń. Jeżeli zobaczymy datę 1 stycznia, to znaczy, że nasze długi nie były aż tak straszne, ale jeśli zostaniemy wyrzuceni, to wczytujemy grę i sprzedajemy część gabinetów, tak aby zmniejszyć debet. Później będziemy mieli cały rok na odrobienie strat. Ale powtarzam - jest to ostateczność: redukujemy dług kosztem części pomieszczeń, które czasami trudno odbudować (brak funduszy).

Na koniec...

Na temat Theme Hospital można pisać długo. Jest to niezwykle wciągająca, ale i momentami trudna gra. Mam nadzieję, że ta garść porad pomoże w lepszym zarządzaniu szpitalem. Pozostało wiele tematów nie omówionych: epidemie, nagłe przypadki, wyposażenie korytarzy, ale mam nadzieję, że do niektórych rzeczy dojdziecie sami po godzinach praktyki...



PC • PSX • SEGA • NINTENDO 64 • TIPS • SOLUCJE

10-ACTION
Nr 2 / 98 (2)
Marzec
Cena: 8.50

Action PLUS

Dark Forces 2: Jedi Knight mroczne sekrety

I-War, Total Annihilation, Dark Colony
przewodnik po misjach

Jack Orlando, Men in Black, Re-Loaded
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero
Excalibur 2555 AD, Lands of Lore 2
kompletne solucje

Panzer General 2, Close Combat: A Bridge Too Far
porady taktyczne

PLUS to poradnik dla gracza

- to pismo powinien mieć

Pamiętaj **PLUS** to najlepsza ściągą.

każdy

Versailles

W grze wcielasz się w rolę Lalanle'a, młodego człowieka, będącego zaufanym królewskiego pokojowca, monsieur Bontempsa. Królewską rezydencję, wspaniałą Wersal, toczy rak spisku - ktoś sieje niepokoje rozprzucając wszędy tajemnicze pamflety o treści zaszyfrowanej w formie bajek La Fontaine'a. Zaniepokojony i podejrzewający, że za tym wszystkim kryje się coś znacznie groźniejszego niż niewinne, towarzyskie figle jakiegoś dworskiego dowcipniścia, Bontemps poleca ci misję odkrycia autorów intrygi i zdemaskowania spisku. Musisz wiedzieć, że zacyny pokojawiec miał wielkie wpływy na dworze i przez wiele lat cieszył się niezachwianym zaufaniem Ludwika XIV. Do dzieła - tajemnice Wersalu czekają na rozwikłanie!

EL GENERAL MAGNIFICO

Akt 1: Poranna toaleta Króla Jegomości

Z wazy w Przedpokoju Bassano weź mały klucz Nr 1. Pogadaj z wkurzonym Le Brunem i zaproponuj, że odnajdziesz jego szkice. Zejdź po schodkach w dół

i znajdź w szafkach nożyczki i pamflet A (na artystów). Potem wróć na górę, do apartamentów królewskich i wejdź (innymi) schodkami wyżej. Tam nożyczkami otwórz kufer i weź zeń kartkę papieru. Podświetl ją płomieniem świecy, a objawi ci się tytuł jakiejś bajki La Fontaine'a. (Tytuły bajek zmieniają się za każdym razem, gdy rozpoczynasz grę od nowa). Potem pogadaj z lokajem stojącym w królewskiej sypialni.

Akt 2: Od Toalety do Rady

Pogadaj z Bontempssem ścielącym królewskie łóżce. Porozmawiaj też z lokajem strzegącym komnat markizy de Maintenon i przekaz mu wiadomość od Bontempsa. Pokaż mu też pamflet A. Da ci on inny (B) - zjadliwą satyrę na ród królewski. Pokaż Bontempsowi i ten pamflet, po czym weź świecę i klucz z szafy stojącej obok łóżca. Kluczem otwórz jedną z bliźniaczych komód z Przedpokoju Bassano i

weź znalezione w niej szkice. Pokaż je Monsignore'owi w salonie Królewskim, potem zanieś je Le Brunowi, malującemu sklepienie w Salonie Wojennym. Połóż fałszywy szkic na stoliku, weź pędzel, zanurz go w złotej farbie i powlecz nią szkic. Objawi ci się tytuł drugiej bajki. Pogadaj z Bontempssem i daj mu szkic.

Akt 3: Od Rady do mszy

W Salonie Obfitości pogadaj ze Szwajcarem sterczącym przed drzwiami Gabinetu Osobliwości. W Salonie Wojny weź ze stolika węgiel i papier. Kliknij na małych drzwiach w rogu Salonu Apolla. Weź bilardowy kij z Salonu Diany (aby sięgnąć po pamflet C, ukryty w pobliżu malowidła w Salonie Marsa). Pogadaj ze Szwajcarem stojącym przed Schodami Ambasadorskimi - dostaniesz odeń klucz do drzwiczek w Salonie Apolla. Otwórz je i ruszaj w lewo. Po drodze zauważysz, że brat królewski ukrywa coś w jednej z szafek w Salonie Marsa. Ruszaj dalej i weź - kilkakrotnie klikając - nuty ze stojaka. Potem poproś Lully'ego, by obejrzał fragment zapisu nutowego. Spełnij prośbę Lully'ego - poprosi cię, byś odszukał Racine'a i sprawdził wiarygodność pewnego cytatu. Będziesz musiał lazić dwukrotnie, artyści są okropnie zapominalscy. Po drodze zajrzyj do szafki w Salonie Marsa i weź z niej klucz Nr 2. Gdy wrócisz po raz drugi do Lully'ego, dostaniesz od niego rozszyfrowane nutki - i kolejny tytuł bajki La Fontaine'a. Daj nuty Bontempsowi i weź od niego pisemne pozwolenie na wejście do Gabinetu



Osobliwości. Pokaż przepustkę lokajowi i wejdź. Zajrzyj do szuflady, połóż papier na medalionach, zaszmaruj go węglem i zrób odbitki. Pokaż odbitki Monsignore'owi (taki tytuł nosił brat królewski), potem pogadaj z markizem Croissy w Salonie Apolla. Pomoże ci w deszyfracji, ale chętnie by coś przekąsił. Czas już pogadać z Bontempssem - zaanonsuj się Szwajcarowi w Salonie Obfitości.

Akt 4: Obiad

Idź do biura markiza de Croissy w skrzydle ministerialnym i daj mu kawałek placka, który weźmiesz od lokaja stojącego na półpiętrze Schodów Ambasadorskich. Popatrz na biurko, weź pióro i użyj go na epigrafie, klikając na literach w porządku wskazanym w pamflecie B. Z półki po prawej wyciągnij pamflet D (na rząd). Pokaż epigraf i pamflet D Bontempsowi stojącemu w Hali Straży. Idź do biura Louvoisa (naprzeciwko biur Croissy'ego) i z biurka weź notatkę z nazwą trzech miejscowości, a także teleskop. Zbadaj sejf ukryty w ścianie z lewej. Daty otwierające sejf możesz znaleźć w kalendarium panowania Ludwika XIV albo postępując zgodnie z naszą radą. Wróć do Bontempsa i opowiedz mu o swoich dokonaniach. Podśłuchaj, o czym rozmawiają arystokraci w Hali Straży. Bitwa pod



Rocroi to rok 1643. Przejdź do Sali Zwierciadlanej i przypatrz się (przez teleskop) dwu malowidłom na suficie. Znajdziesz kolejne daty (1668 i 1674). Otwórz sejf w biurze Louvoisa, weź plany Vaubana i połóż je na planach w biurze Croissy'ego. Zobaczysz tytuł kolejnej bajki. Wróć do Bontempsa - po drodze napotkasz markizę de Maintenon, która wręczy ci pamflet na religię. Pokaż go Bontempsowi.

Akt 5: Król przy pracy

Idź do kaplicy (Schodami Ambasadorów w dół i w lewo). Wejdź do zakrystii i obejrzyj sobie stalle, a właściwie szufladki. Znajdziesz w nich grawiurę, mały klucz Nr 3 i kawał linki (ten znajdziesz na posadzce). Wracając do Bontempsa, obejrzyj plany na stole bilardowym w Salonie Diany. Pogadaj z Bontempsem, który tym razem czeka w Salonie Wenus. Wróć do zakrystii i poproś o pomoc ojca de la Chaize. Pokaż mu pamflet E (ten o religii). Za jego radą wróć na górę i pokaż pamflet kardynałowi de Bouillon. Wróć do ojca la Chaize i poproszony o dodatkową wskazówkę, podaj mu grawiurę. Potem zanieś pamflet E Bontempsowi. Pogadaj z nim i weź spis bajek. Przejdź do Salonu Wojennego - jeśli sterczy tam Szwajcar, to znaczy że czegoś jeszcze zaniedbałeś - weź drabinę, przystaw ją do rusztowania i wspinaj się na górę. Nie możesz dobrze obejrzeć żyrandola, bo jest za ciemno. Zejdź, przestaw drabinę tam, gdzie stała

poprzednio i podwiąż linką zastonę. Weź drabinę, przystaw ją do rusztowania w wejść na górę. A, teraz coś widać! No dobra. Musisz opuścić żyrandol. Poproś Bontempsa o klucz na poddasze. Możesz się na nie dostać schodkami ukrytymi na tyłach Salonu Apolla. Na poddaszu uruchom mechanizm opuszczający żyrandol. Cóż, niekiedy zdarzają się wypadki. Zejdź na dół i weź memorandum z żyrandola. Daj je Bontempsowi.

Akt 6: Przechadzka po Ogrodach

Weź grabki leżące za donicą nieopodal Apteki. Weź też z Apteki lekarstwo - możesz wziąć tylko jedno, to właściwe. Pogadaj z Le Notre'em i wejdź do Labiryntu. Połóż tam i siam, aż odnajdziesz diuka de Maine. Pogadaj, wyjdź z altany i wróć, by zobaczyć się z nim jeszcze raz. Teraz trochę zmięknij, bo rozboleła go brzuszyna. Daj mu lek, zostawi ci na ławce plany Labiryntu La Fontaine'a. Teraz uważaj. Popatrz na plan Labiryntu, a potem na spis ośmiu bajek, który dał ci Bontemps. Porównując jedno z drugim, ustaw bajki we właściwej, numerycznej kolejności - od bajeczki o najniższym numerze na planie, do tej o numerze najwyższym; najlepiej przepiszesz spis w nowej kolejności na oddzielnej kartce papieru. Łącząc teraz po Labiryncie, odwiedź po kolei każdy bajkowy zakątek i spiszesz z tabliczek kolejne litery o numerach z



memorandum. Otrzymasz zdanie "It is not in the power of kings to attain perfection". (Nie jest w mocy królów osiągnięcie doskonałości). Wyjdź z labiryntu - po drodze objaśnij Bontempsowi, że już wiesz wszystko.

Akt 7: Od kolacji do spanka

Spiskowiec - królewski stryj, książę Gaston - zapalił lont w kominku i dał nogę. Świnia, nie stryj! Od ciebie zależy unieszkodliwienie maszyny piekielnej - a masz niewiele czasu. Ruszaj przed siebie. W następnej komnacie weź kij do gaszenia świec. Szybko pędź do Galerii Zwierciadła i w lewo - grabkami przeszukaj donicę pod oknem i z lewej. Weź klucz i wracaj. Chyżo do sypialni królewskiej - w niej zaczynałeś ten akt - i dalej. W sąsiednim

salonie zapal świecę od kominka i oświetl nią drzwi na poddasze. Ruszaj schodami na stryszek. Po znalezieniu bomby, wetknij w nią klucze: od 1-szego do 4-tego - poczynając od lewej. Potem zabierz się do bomby - unieszkodliwisz ją układając literki w hasło o niedoskonałości królów (niektóre pola powinny być puste, by oddzielać od siebie poszczególne słowa). I to byłoby na tyle...

Muszę rzec, że dla mnie samego wszystko to jest trochę bez sensu, nie umiem bowiem powiedzieć, "dlaczego" spiskowcy zostawiają wszędzie ślady swej zdradzieckiej działalności - więcej, podpowiadają ci niejako, jak rozbroić piekielną maszynę. Ale może przesadnie się czepiam....

Więcej tipsów macie na Cover CD (Bonus/Tips); tamże kilka programów z serii "tips-machine". Miłej zabawy.

ACHTUNG SPITFIRE!

(Avalon Hill)

Wystartuj grę z parametrem -cool, a uzyskasz nieskończone życie.



ARMORED FIST 2

(Novologic)

W czasie gry naciśnij Bakspace i wpisz: kyle. Uzyskasz full broni, paliwa i naprawienie uszkodzeń.



BIRTRIGHT

• Mało kasy? Wciśnij F3 i wpisz (dużymi literami) SYNCASH.
• Problem z jakąś misją? Naciśnij F3 i wpisz SYNADV (dużymi literami). Skutek? Dostęp do wszystkich misji.

DREAMS TO REALITY

(Cryo)

W "full screen mode" naciśnij CTRL + R + I. Efekt: Duncan zmienia pleć i staje się piękną seksowną kobietą o imieniu Whoa.



HEAVY GEAR

(Activision)

Podczas gry naciśnij kombinację klawiszy: CTRL-Alt-Shift i wpisz:

bedouinprince	- nietykalność
checkmatein2	- wygrywasz misję
hesbackandhesgotagun	- nieskończona amunicja
deplikespudding	- free-eye mode (używaj kursorów i CTRL)



HELLFIRE

(Sierra)

[dodatek do Diablo]

Stwórz plik (w grze sieciowej) o nazwie command.txt. Wpisz w nim: barbariantest. Możesz teraz grać jako bardzo silny barbarzyńca. Podobnie jest z bardem (wpisz bardtest).



I-WAR

(Ocean/Infrogames)

W "player history screen" wpisz: darkgoat. Teraz możesz używać następujących kombinacji klawiszy: Na ekranie player history:

Lewy Shift + spacja	- dodajesz wybraną misję do swego konta
Lewy Shift + 0	- dostęp do wszystkich misji

W czasie gry:

Lewy Shift + P	- screenshot
Lewy Shift + 8	- pojawisz się w pobliżu celu
Lewy Shift + 9	- dopasowujesz prędkość do szybkości swej ofiary
Lewy Shift + 0	- namierzony statek wybucha
Lewy Shift + i	- nietykalność
Lewy Shift + w	- wygrywasz misję

JOINT STRIKE FIGHTER

(EIDOS)

Stosuj kombinacje klawiszy:

ctrl+T+U	- Turbo Speed (mach 10000)
ctrl+C+0	- kończysz zwycięską daną misję
ctrl+G+0	- porażka w danej misji
ctrl+G+U	- amunicja
ctrl+ctrl+s	- zgrywasz ekran (screenshot)
ctrl+ctrl	- dostęp do wszystkich maszyn



LONGBOW 2

(Interactive Magic)

Wpisz: IWANNASEE podczas wyświetlania creditsów... i poczekaj cierpliwie do ich końca.



MOTO RACER

(Interactive Magic)

Wystartuj grę jako: Moto.exe -ijklmnop, w czasie gry naciśnij CTRL + F1 (dwa razy) - zobaczysz ilość klatek na sekundę.



JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF SITH

(LucasArts)

Wpisz kod, naciśnij Enter. Uwaga: cheaty z Jedi Knight również działają!

iamagod	- God mode	freebird	- latały
diediedie	- broń	boinga*	- God mode
gimmestuff	- znajdzki	trixie	- mana
gameover	- skok o etap	cartograph	- mapa
statuesque*	- zamraża wrogów	gospedgo*	- wolne tempo gry
trainme	- większy poziom Mocy	dispstats	- display statistics: rozmaite informacje o graczu, ilości fps, itp.

* - wstawiamy tu 1 (włączony cheat), 0 (wyłączony cheat) ale z poprzedzającą cyfrę spacją, np. boinga 1.



NHL OPEN ICE

By grać jako Gordie Howe:

Stwórz nową postać i nazwij ją G H (ze spacją w środku!), datę ustaw na 31 March. Jeśli usłyszysz głos mówiący "Mr Hockey" - udało Ci się!



STREETS OF SIMCITY

(Maxis)

Naciśnij CTRL-Alt-X, by wywołać okno gdzie wpiszemy cheaty:

lock and load	- amunicja
sampo	- 999,999\$
im back	- naprawa uszkodzeń
mr fabulous	- niewidzialność
jupiter	- duża grawitacja
earth	- normalna grawitacja
mars	- 1/3 ziemskiej grawitacji
moon	- 1/8 ziemskiej grawitacji
cruise control	- ???
eeecake beefcake	- broń i w ogóle wszystko

Uwaga: kody działają tylko podczas "Player's Choice". Nie są aktywne w grze sieciowej i przy rozgrywaniu scenariuszy. Na CD znajdziecie trener do tej gry.



WING COMMANDER: PROPHECY

(Origin)

Podczas gry wciśnij Shift, wpisz cheata: dynamite. Teraz podczas gry korzystaj z klawiszy:

CTRL- I	- nietykalność
CTRL- K	- autodestrukcja
CTRL- C	- nietykalność, brak kolizji
CTRL- F12	- zdejmuje osłony namierzonemu statkowi.

Wpisz też:

moretones - aktywizuje 'radio', gdzie możesz posłuchać sobie muzyczek (podczas lotu).

alswantsmoreships - wpisz to w "simulator mission selection screen"; umożliwi lot statkami Obcych (podczas wyboru wciśnij dodatkowo klawisz Z).



WORMS 2

(Team 17)

SUPERSHOPPER	- dostajesz ciekawą broń w skrzyni
BACKFLIP	- wygląda to zabawnie...
HIGHJUMP	- wyższe skoki robali
REDBLOOD	- trafiony robał krwawi
GODMODE	- wiadomo: god-mode ;-)

Po wpisaniu cheatu naciśnij Bakspace; gdy wszystko zrobies OK - usłyszysz głos mówiący... OKAY. Pamiętaj - cheaty MUSZĄ być wpisane dużymi literami!



Prenumerata i zamawianie archiwaliów:

- Należy **BARDZO CZYTELNIC I DOKŁADNIE** wypełnić przekaz.
- Za opóźnienia wyniku z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Do rubryki "od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy, sześć lub dwanaście numerów), stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
- Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce "Numery archiwalne".
- Ceny archiwaliów: nr 3/96 i 4/96 9 zł, pozostałe numery: 12 zł (1/96 - wyczerpany, 2/96 - wyczerpany, 7-8/97 - wyczerpany, 10/7 - wyczerpany). Zamawiając egzemplarz archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 1/98-styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazu. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych, wpisujemy tam **ŁĄCZNĄ** cenę wszystkich numerów.
- W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty wysyłki zamówionych numerów, pokrywa redakcja.
- Nie przyjmujemy zamówień listowych, uwzględniamy zamówienia **WYŁĄCZNIE NA 9 PRZEKAZACH**. Zamówienia wysłane w listach **NIE BĘDĄ REALIZOWANE**.
- Wpłata za miesiąc następny powinna być dokonana do piętnastego dnia miesiąca poprzedzającego prenumeratę. Innymi słowy: jeśli chcecie otrzymać np. numer majowy, to należy wypełnić przekaz i wpłacić wyliczoną kwotę do dnia 15-go kwietnia. Przekroczenie tej daty powoduje opóźnienia w doręczeniu prenumeraty.
- Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one integralną część czasopisma.


PRENUMERATA

Rodzaj prenumeraty	Cena prenumeraty	Zaoszczędzona kwota	Ilość darmowych egzemplarzy
kwartalnie	27,98	13,99	1
półrocznie	55,96	27,98	2
rocznie	111,92	55,96	4



Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
 od miesiąca / 98 (słownie)

- sześć numerów z CD 39,96zł
 dwanaście numerów z CD 79,92zł
 numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

 od miesiąca / 98 (słownie)
 trzy numery 27,98zł
 sześć numerów 55,96zł
 dwanaście numerów 111,92zł
 numery archiwalne


.....
 podpis zamawiającego

Nasz NIP:
 proszę o przesłanie faktury VAT.
 Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

.....
 pieczęć firmy
 imię / nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
 od miesiąca / 98 (słownie)


- sześć numerów z CD 39,96zł
 dwanaście numerów z CD 79,92zł
 numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

 od miesiąca / 98 (słownie)
 trzy numery 27,98zł
 sześć numerów 55,96zł
 dwanaście numerów 111,92zł
 numery archiwalne

.....
 podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
 od miesiąca / 98 (słownie)

- sześć numerów z CD 39,96zł
 dwanaście numerów z CD 79,92zł
 numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

 od miesiąca / 98 (słownie)
 trzy numery 27,98zł
 sześć numerów 55,96zł
 dwanaście numerów 111,92zł
 numery archiwalne

.....
 podpis zamawiającego

TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack
Dwadzieścia najlepszych gier na wszystkie platformy

1	1	FIFA '98 EA Sports	PC, PlayStation, Nintendo 64, Mega Drive
2	3	Goldeneye 007 Nintendo	Nintendo 64
3	8	Destruction Derby 2 Platinum/Psygnosis/Argentum Collection	PlayStation, PC
4	13	Micro Machines V3 Platinum/Codemasters	PlayStation
5	2	Tomb Raider 2 Eidos/Core Design	PC, PlayStation
6	4	Cool Boarders 2 Sony Computer Entertainment	PlayStation
7	6	Grand Theft Auto DMA/BMG Interactive	PC, PlayStation
8	5	Nagano Winter Olympics '98 Konami	PlayStation, Nintendo 64
9	7	TOCA Touring Car Codemasters	PC, PlayStation
10	11	Nuclear Strike Electronic Arts	PC, PlayStation
11	14	J.Park: Lost World Electronic Arts/Sega/THQ	PlayStation, Saturn, Mega Drive, Game Boy
12	25	Duke Nukem 3D Realms/GT Interactive/Sega UK	PlayStation, Nintendo 64, Saturn
13	9	Crash Bandicoot Sony Computer Entertainment	PlayStation
14	15	Worms Platinum/Ocean/Team 17	PlayStation, Saturn, Mega Drive, Game Boy
15	22	Champ. Manager '97/'98 Eidos	PC
16	16	Rayman Platinum/Ubi Soft	PC, PlayStation, Saturn
17	19	Quake II Activision	PC
18	10	Porche Challenge Sony Computer Entertainment	PlayStation
19	23	C&C: Red Alert Virgin	PlayStation, PC
20	20	Crash Bandicoot 2 Sony Computer Entertainment	PlayStation

Polski TOP 10

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack
Dziesięć najlepszych gier mieszanych

1	TOCA	- 212
2	Tomb Raider 2	- 193
3	Incubation	- 167
4	Quake 2	- 158
5	NBA Live'98	- 141
6	NHL'98	- 134
7	Myth: The Fallen Lords	- 122
8	Turok: Dinosaur Hunter	- 115
9	Red Alert	- 086
10	Uprising	- 053

A oto kolejne wydanie polskiej listy przebojów. Jak widać, w porównaniu z edycją premierową nastąpiły rewolucyjne zmiany - dostrzeżliście istnienie nowości! Cieszy fakt, że przestaliście (no, może nie do końca) głosować na "stare, ale jare" i daliście szansę nowym grom. Przy całym szacunku dla Quake czy Warcraft 2 - świat idzie do przodu i nie wolno tego nie zauważać! Pierwsza pozycja jest dla nas zaskoczeniem o tyle, że nie sądziliśmy, że dla czytelników CDA będzie to najpopularniejsza gra. Reszta nie wzbudza naszych kontrowersji. Ale zobaczmy co będzie w następnym wydaniu!

Pokwitowanie dla poczty

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Zł.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Zł.....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Zł.....



Konkurs CD-Projektu

Dziś "na tapecie" mamy G-Police.

Wygrać można rozmaite gadżety związane z tą grą (specjalny zegarek z limitowanej serii-tylko:trzy sztuki w całym kraju (!), gry firmy Psygnosis oraz koszulki). Wystarczy tylko odpowiedzieć na proste pytania:

1. Wokół jakiej planety krąży księżyc Kallisto?
2. Podaj imię i nazwisko głównego bohatera gry G-Police.
3. Czy gra działa bez 3Dfx?

G-POLICE

Wygraj Awe 64!

Aby wziąć udział w naszym konkursie, należy nalepić na kartkę pocztową kupon konkursowy i odpowiedzieć na następujące pytania:

1. Która wersja PC-ta jest wcześniejsza: PC XT czy PC AT?
2. Ile bajtów liczy kilobajt?

Odpowiedzi na konkursy, wyłącznie na kartkach pocztowych, nadsyłać do dnia 10.05.98.

Naturalnie wśród uczestników konkursów rozlosujemy dodatkowo i już tradycyjnie 3 roczne prenumeraty CDA.

A oto odpowiedzi na konkurs ogłoszony w CDA 1/98

- Konkurs nr 1
Odpowiedź brzmiał: Philli K. Dick. Zwycięzcą został: Karol Haupt z Konina, wybrał grę Ignition.
- Konkurs nr 2
Prawidłowa odpowiedź to Accolade/Electronic Arts (uznawaliśmy obie nazwy jako poprawne). Grę NHL 98 wybrał i wygrał Lech Słowiak z Katowic
- Konkurs nr 3
116 stron/70.000 egz. Grę Curse of the Monkey Island zażyła sobie Baśka Florczyk z Belchatowa.
- Konkurs nr 4
Były to (m.in.) gry: Tomb Raider 1-2, Excalibur 2555AD, Man in Black itp itp. I znów wygrała dziewczyna: Ewa Włodarek z Kórnik; zgodnie z życzeniem otrzyma Nightmare in the Toy Factory.

Pora też rozwiązać konkurs Bogusława Wołoszańskiego.

Z nadesłanych i prawidłowych odpowiedzi "sierotka" wylosowała pięćoro szczęśliwców: wszyscy otrzymają egzemplarze omawianego w CDA programu Bilizkręg z imienną dedykacją od Bogusława Wołoszańskiego! Encyklopedie wysła osobście firma Optimus Nexus. A oto lista nagrodzonych: Andrzej Stępski, Opole; Grzegorz Szczelina, Bielesko Biela; Jerzy Koralewski, Puszczykowo; Jarosław Gromol, Tamowskie Góry; Anna Kokott, Legnica.

No i na koniec - 3 roczne prenumeraty (od numeru majowego). Wylosowali je: Adam Banach, Olsztyn; Grzegorz Kramarczyk, Barczewo; Andrzej Przychoźdo, Warszawa. Nagrody wysłamy pocztą.



TopWare Programy Sp. z o.o., ul. 1 Maja 18a, 43-300 Bielsko-Biała
Dział handlowy: tel.: (033) 123 001, fax: (033) 124 894, e-mail: sales@topware.pl
Dział sprzedaży wysyłkowej: tel./fax: (033) 123 002

Das Schwarze Auge



Shadows Over Riva

Nieprzyzwoicie
niska
cena: **49,95 zł**



Ostatnia część trylogii **Realms of Arkania**

Po krótkim okresie względnego pokoju hordy Orków znów wkroczyły do Arkanii, zaspokajając swe najgorsze instynkty w mordach i grabieżach. Ich krwawy pochód zatrzymały dopiero mury Rivy – ogromnego nadmorskiego miasta, otoczonego mroczną tajemnicą. Ale nawet najgrubsze mury nie są wieczne...



Ostrze Przeznaczenia



Warkocz Komety

Realms
of
Arkania

TopWare.
www.topware.com

Ostrze Przeznaczenia i Warkocz Komety
możesz kupić razem za wyjątkowo nieprzyzwoicie niską cenę: **49,95 zł!**